PC MASTER

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC-USERS

ΤΕΥΧΟΣ 68 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1995 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

CD-ROM

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

12 ΥΠΕΡΟΧΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟ PC ΣΑΣ!





ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΟ ΤΑΛΕΝΤΟ!

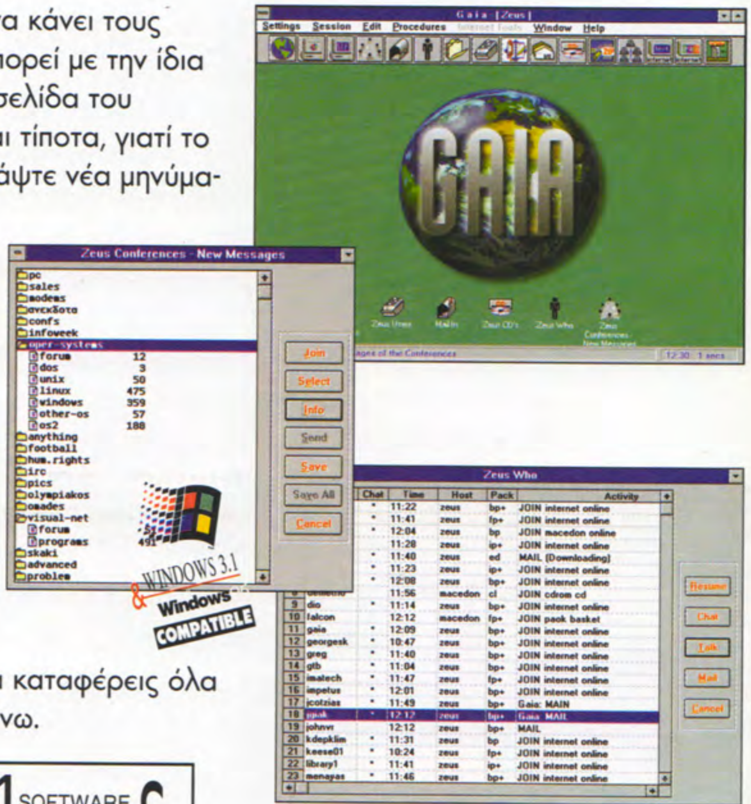
ΚΑΝΕΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ

Το **GAIA** θα σας καταπλήξει γιατί έχει ταλέντο στο να κάνει τους on-line χειρισμούς σας να μοιάζουν παιχνίδι... Γιατί μπορεί με την ίδια ευκολία να σας μεταφέρει - αυτόματα - σε μία Web σελίδα του Internet ή να κάνει downloading! Αυτά όμως δεν είναι τίποτα, γιατί το **GAIA** δουλεύει για εσάς και off-line! Διαβάστε ή γράψτε νέα μηνύματα του mail ή των διασκέψεών σας και στείλτε αυτόματα μόλις συνδεθείτε.

Ναι! Το **GAIA** είναι το πιο πολυμήχανο graphical user interface!

Το **GAIA** σας δίνει ένα πλήκτρο για κάθε λειτουργία, με αποτέλεσμα εσείς να διαχειρίζεστε τις υπηρεσίες της CompuLink ή να έχετε άμεση πρόσβαση στο Internet με τη μεγαλύτερη δυνατή ευκολία... Οι δυνατότητές του δεν σταματούν εδώ...

Η αλήθεια είναι ότι χρειάζεται μεγάλο ταλέντο για να καταφέρεις όλα αυτά... Ομως, το **GAIA** το διαθέτει και με το παραπάνω.



ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΟ ΚΑΙ ΚΑΝΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ!

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ COMPULINK

SOFTWARE ANUBIS

ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΗΜΟΣΘΕΝΗ ΠΟΣΕΙΔΩΝ

ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ COMPULINK NETWORK

SMILE PRICE 9.000 δρχ.

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:

ΑΘΗΝΑ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095, fax: 9242219
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663

ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ GAIA

Παρακαλώ συμπληρώστε το δελτίο και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση:
ANUBIS SOFTWARE, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
(στην αναγραφόμενη τιμή συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%)

ΟΝΟΜ/ΜΟ: .... ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
Τ.Κ.: .... ΠΟΛΗ: .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: .... Υπογραφή ....
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον:
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....
Α.Φ.Μ.: .... Δ.Ο.Υ.: ....
Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

EDITORIAL

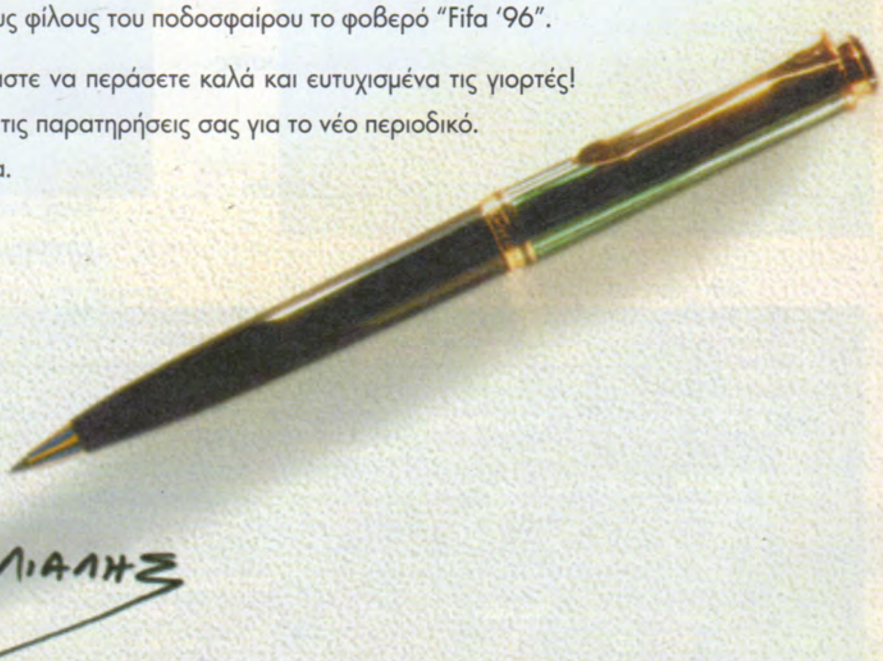
Επιτέλους, ο μήνας που όλοι περιμέναμε έφτασε. Ενας μήνας που ξεχωρίζει όχι μόνο λόγω των Χριστουγέννων και της Πρωτοχρονιάς, αλλά περισσότερο γιατί μία νέα εποχή ανατέλλει για το περιοδικό PC Master, μία νέα περίοδος "χωρητικότητας" και όχι μόνο. Ο εκρηκτικός συνδυασμός που σας υποσχεθήκαμε τον προηγούμενο μήνα είναι γεγονός. Ενα CD γεμάτο με τα καλύτερα game demos της αγοράς, shareware παιχνίδια και utilities, solutions και patches των δημοφιλέστερων παιχνιδιών και πολλές ακόμα εκπλήξεις. Δεν είναι όμως μόνο η αύξηση της χωρητικότητας.

Πολλές αλλαγές έγιναν και στο περιοδικό, και όχι μόνο στο έντυπο. Ο άνθρωπος που οδηγούσε με επιτυχία το PC Master μέχρι πριν από λίγους μήνες, ο Γιάννης Πατρίκος, ανέλαβε για τα καλά πια το Multimedia & CD-ROM, ενώ τη θέση του πήρε ο Βοηθός Αρχισυντάκτη, Μιχάλης Ατάλιαλης. Μέσα σε αυτήν τη θύελλα των αλλαγών, κάτι παρέμεινε σταθερό και αναλλοίωτο. Αυτό δεν είναι άλλο από την καυτή θεματολογία του περιοδικού!

Κυρίαρχο θέμα του τεύχους η χριστουγεννιάτικη αγορά. Σίγουρα όλοι λογαριάζετε να ξοδέψετε κάπου το δέκατο τρίτο μισθό. Εμείς ερευνήσαμε την αγορά πριν από εσάς για σας, διαλέξαμε κάποια προϊόντα και, αφού τα περάσαμε από σαράντα κύματα, καταλήξαμε τελικά σε δώδεκα από αυτά, ως τα δώδεκα καλύτερα δώρα για το PC σας.

Το software review αυτού του μήνα φιλοξενεί το Microsoft Plus!, ενώ η επέλαση των φοβερών παιχνιδιών συνεχίζεται και σε αυτό το τεύχος. Το "μενού" του περιοδικού περιλαμβάνει special reviews, το καταπληκτικό "Fade to Black", δύο adventures που σίγουρα θα αφήσουν εποχή, το "Riddle of Master Lu" και το "Are you afraid of the Dark?". Εποχή όμως θα αφήσουν και τα δύο RPGs "Stonekeep" και "Thunderscape", για τους φίλους των beat'em up το "Mortal Kombat III" και, τέλος, για τους φίλους του ποδοσφαίρου το φοβερό "Fifa '96".

Αυτά γι' αυτόν το μήνα. Σας ευχόμαστε να περάσετε καλά και ευτυχισμένα τις γιορτές!
Και μην ξεχάσετε να στείλετε τις παρατηρήσεις σας για το νέο περιοδικό.
Θα τις περιμένουμε με αγωνία.



Μιχ. Αταλιαλης



ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1995

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

GAME REVIEWS

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Μιχάλης Ατάλιαλης, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Βασίλης Γιακαμόζης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Μιχάλης Τσελίκογλου **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Βασιλάκης, Αντώνης Ροζάκης, Κοσμάς Μπενέκος, Τάκης Μιχαλόπουλος, Γιάννης Ρηγόπουλος, Αντρέας Τσουρινάκης, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Δημήτρης Χριστακόπουλος, Παναγιώτης Ανδριανέσης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος: **COMPUPRESS A.E**, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, Σοφία Μαζαράκη, **DESKTOP PUBLISHING:** Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μαρία Παπαναστασίου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Π. Χατζηκυριάκου, Ηλ. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** Δραγούνης & Υιοι Α.Ε., **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 14.800 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 25.000 δρχ., **ΔΙΕΤΗΣ:** 28.700 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 13.200 δρχ., **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 21.000 δρχ., Αμερική 22.000 δρχ., **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

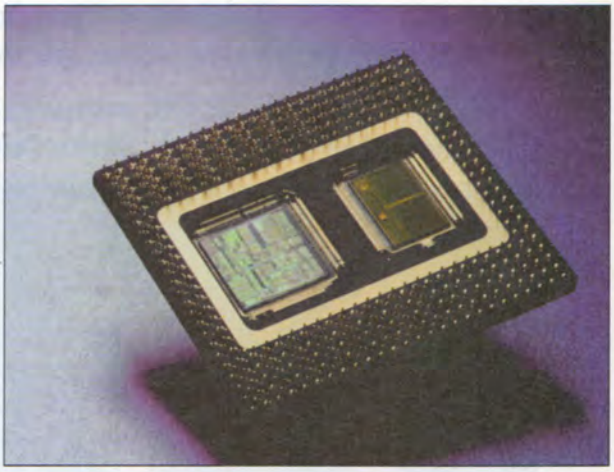
3D Blaster

Η Creative Labs έχει ανακοινώσει την πρόθεσή της να διαθέσει σύντομα στο εμπόριο την 3-D Blaster τεχνολογία της, η οποία ισχυρίζεται πως θα φέρει υψηλής απόδοσης τρισδιάστατα γραφικά στα PCs - τόσο υψηλή που η πλακέτα θα



δημιουργεί πολύγωνα με τη διπλάσια ταχύτητα του Sony Playstation. Η 3-D Blaster χρησιμοποιεί υψηλής ποιότητας εικόνες με πολύ γρήγορες εναλλαγές frames, διευκολύνοντας τον κεντρικό επεξεργαστή. Η ανάλυσή του φτάνει 65.000 χρώματα στα 640x480 και αυτή είναι η πρώτη έκδοση της κάρτας η οποία σχεδιάστηκε για μηχανήματα 486 με local bus. Θα ακολουθήσουν PCI εκδόσεις, καθώς υπάρχουν βλέψεις για σύνδεση τεχνολογίας Mpeg και 3-D ήχου. Η κάρτα θα υποστηρίζει Windows 95 και θα είναι plug'n'play. Σε μια επίδειξη που έκανε η Creative σε ένα 486DX2, η κάρτα παρήγαγε αποτελέσματα που έφταναν στο επίπεδο εκείνο των ειδικών εφέ μιας κινηματογραφικής ταινίας! Η τιμή της θα φτάνει γύρω στις 250 αγγλικές λίρες (95.000 δρχ.), θα περιλαμβάνει πέντε παιχνίδια (NASCAR Racing, Magic Carpet Plus, Flight Unlimited, Cybersled και Azreal's Tear) και θα κυκλοφορήσει στις ΗΠΑ πριν από τα Χριστούγεννα και αμέσως μετά στην Ευρώπη. Την καινούρια αυτή τεχνολογία υποστηρίζουν μεγάλοι κατασκευαστές computer games όπως η Electronic Arts, η Bullfrog, η Papyrus και η Mindscape.

Είναι ο Pentium Pro υπερβολικά ισχυρός;



Οι τεχνικοί της Intel έχουν ανακοινώσει επίσημα την επιτυχία τους στην κατασκευή του καινούριου Pentium chip, του γνωστού P6, ο οποίος όμως δεν θα μπορέσει να τοποθετηθεί σε κάποιο σύστημα PC τουλάχιστον για έναν ακόμη χρόνο. Στην πραγματικότητα, ο καινούριος επεξεργαστής δεν λειτουργεί καλύτερα από έναν Pentium στα 133MHz, πάντα με το τωρινό σύνηθες software. Ο P6, ο οποίος θα καλείται τώρα Pentium Pro, τρέχει στα 133 ή στα 150 MHz, η ταχύτητα του γρηγορότερου Pentium. Σχεδιάστηκε για τις νέες δημιουργίες 32 bit software, οπότε τυπικά θα φτάνει τα διπλά επίπεδα απόδοσης ενός Pentium σε αυτά τα προγράμματα. Παρ' όλα αυτά, για την εξοικονόμηση χώρου μέσα στο chip, η Intel δεν έχει τοποθετήσει μέσα σε αυτό τα κυκλώματα εκείνα που επιταχύνουν το 16 bit software - την πλειοψηφία DOS και Windows προγραμμάτων. Ακόμη και τα Windows 95 δεν μπορούν να εκμεταλλευτούν πλήρως τον Pentium Pro, καθώς είναι γραμμένα κατά ένα μεγάλο μέρος σε 16μπιτο κώδικα. Ο Michael Sullivan της Intel ανακοίνωσε: "Αρχίσαμε να κατασκευάζουμε και τον Pentium και τον P6 το 1990, προσδοκώντας πως ο Pentium θα έβγαινε στην αγορά το 1993 και ο P6 το 1995. Η ομάδα σχεδίασης του P6 υπέθεσε πως, μέχρι τότε, θα υπήρχε ήδη αρκετό 32 bit software στην αγορά. Ετσι, αντί να τελειοποιούσαμε έναν επεξεργαστή για 16 bit software, το οποίο κάνει ο Pentium, θα δουλεύαμε έναν για 32 bit. Ετσι, ο Pentium Pro προορίζεται για εφαρμογές όπως Windows NT, UNIX και εφαρμογές server. Ξέρουμε πως ο Pro δεν τρέχει αναγκαία 16 bit software γρηγορότερα από έναν συνηθισμένο Pentium. Ετσι, εκτιμάμε πως το 1996 θα είναι η χρονιά του Pentium. Νομίζουμε όμως πως το 1997 η ανάπτυξη του software θα κάνει τον Pro πιο άξιο".

FutureKids

Τα FutureKids είναι εξειδικευμένα κέντρα εκμάθησης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, για παιδιά ηλικίας 3-15 ετών. Στην Ελλάδα τα Futurekids εκπροσωπεί η εταιρία Interfranchise. Η εταιρία Interfranchise, με την ευκαιρία της λειτουργίας και στην Ελλάδα των πρώτων κέντρων εκμάθησης ηλεκτρονικών υπολογιστών για παιδιά, διοργάνωσε την Τρίτη 28 Νοεμβρίου 1995, στις 12 το μεσημέρι, στο ξενοδοχείο Intercontinental συνέντευξη Τύπου. Στη συνέντευξη παρουσιάστηκε στους εκπροσώπους του Τύπου η πρωτοποριακή εκπαιδευτική φιλοσοφία των Futurekids. Στόχος της εταιρίας είναι να προσφέρει στα Ελληνόπουλα τη γνώση και την κατάκτηση των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τα Futurekids φιλοδοξούν να συμβάλουν



ώστε να επιτευχθεί μία αναβάθμιση στο χώρο της εκπαίδευσης ανάλογη με αυτή που πέτυχε το Μέγαρο Μουσικής στο χώρο του πολιτισμού.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε στα τηλέφωνα: 8992092, 6250152-3, 6129679, 6129911-2, 7261941-2, 9851172.

Νέο κατάστημα για τη Leader

Ένας νέος χώρος, μόλις λίγα βήματα από την οδό Σταυρνάρη, στην οδό Σπ. Τρικούπη 44, φιλοδοξεί να συμβάλει αποφασιστικά στην τελική σας επιλογή.
Η εταιρία LEADER Πληροφορική Ε.Π.Ε. διαθέτει όλη την γκάμα προϊόντων και υπηρεσιών, που αφορούν στον υπολογιστή, συναρμολογούμενα PCs, multimedia, περιφερειακά, αναλώσιμα, software, games κ.λπ. Τα έμπειρα στελέχη της εταιρίας πιστεύουν ότι οι λύσεις που θα προτείνουν στον "home user" ή τον επαγγελματία συνδυάζουν άριστα το κόστος, την απόδοση και την προοπτική.



FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ....

Αν ανοίξει κανείς το λεξικό στη λέξη UTOPIA, θα δει ότι σημαίνει κάτι το απραγματοποίητο, κάτι το ονειρικό, αυτό που κανείς δεν μπορεί να αποκτήσει ποτέ. Στην οδό Δαμάρεως 1, στην Καισαριανή, δύο άνθρωποι έδωσαν μια άλλη έννοια στη λέξη και έφτιαξαν ένα μαγαζί με αυτό το όνομα. Εκεί, ο καθένας σας με λίγα χρήματα θα μπορεί να κάνει πραγματικότητα την επιθυμία του να αποκτήσει ή να αναβαθμίσει έναν Η/Υ. Ακόμα μπορείτε να λύσετε τα τεχνικά προβλήματα τόσο του PC όσο και της Amiga σας. Αν κάποια στιγμή βρείτε το χρόνο, πηγαίνετε μια βόλτα έως τη Δαμάρεως 1 και συμβουλευτείτε τους.

Η εταιρία "Συστήματα Η/Υ Aviette A.E" ανέλαβε την αποκλειστική διάθεση για την Ελλάδα και την Κύπρο του νέου εκπαιδευτικού Αγγλο-Ελληνικού και Ελληνο-Αγγλικού λεξικού για Η/Υ AT IBM, δημιουργία του Παναγιώτη Αντ. Παξιμαδή.
Το λεξικό με την επωνυμία LEXIKON GB->GR<-GB ver 1.0 είναι ένα πακέτο διαχείρισης Αγγλο-Ελληνικού λεξιλογίου χωρισμένο σε εννέα αρχεία από τα οποία τα οκτώ αποτελούν τη συνηθέστερη δομή της εκπαίδευσης της αγγλικής γλώσσας (τάξη A1, τάξεις A, B, C, D, E, First Certificate & Proficiency). Το ένατο αρχείο είναι ένα κενό από λέξεις αρχείο με την ονομασία "αρχείο χρήστη" στο οποίο μπορεί ο εκάστοτε χρήστης να χτίσει το δικό του λεξικό. Αναλυτικότερα, υπάρχουν οι παρακάτω δυνατότητες:
- Επέμβαση του χρήστη και στα εννέα αρχεία-λεξικά, για προσθήκη λέξεων, νέων ερμηνειών ήδη καταχωρισμένων λέξεων, διόρθωση λέξεων, ερμηνειών καθώς και διαγραφή λέξεων με τις ερμηνείες τους. Η δυνατότητα αυτή υπάρχει και στη διπλή μορφή του κάθε λεξικού, δηλαδή και στο Αγγλο-Ελληνικό και στο Ελληνο-Αγγλικό λεξικό. Κάνοντας χρήση της δυνατότητας αυτής ο χρήστης είναι σε θέση να χτίσει τα δικά του λεξικά.
- Test λέξεων και στα εννέα λεξικά με έλεγχο της ορθής γραφής της ερμηνείας.
- Test συλλαβισμού και στα εννέα λεξικά με εμφάνιση των ερμηνειών και σκορ στην αγγλική και την ελληνική γλώσσα.
- Λίστα σε οθόνη και εκτυπωτή. Η LEXIKON GB->GR<-GB ver 1.0 εφαρμογή είναι η μοναδική που προσφέρει τη δυνατότητα λίστας στον εκτυπωτή.
- Backup/Restore και για τα εννέα αρχεία, ώστε ο χρήστης να κρατά αντίγραφα ασφαλείας χωριστά για καθένα αρχείο-λεξικό. Δυνατότητα ιδιαίτερα χρήσιμη σε φροντιστήρια ξένων γλωσσών, για μεταφορά των αρχείων-λεξικών από το μηχάνημα του καθηγητή στο μηχάνημα του μαθητή.

Η εφαρμογή LEXIKON GB->GR<-GB ver 1.0 διατίθεται στην τιμή των 12.000 δρχ. (η τιμή είναι με ΦΠΑ) αποκλειστικά από την εταιρία: Συστήματα Η/Υ Aviette A.E., Καλλιρρόης 22A, τηλ.: 01-9240072, fax: 01-9248231.

Formula One Grand Prix 2

Έχουμε ήδη αναφέρει τόσο πολλά για το νέο Formula One Simulation της Microprose, ώστε καθετί νέο θα ήταν περιττολογία. Αλλωστε και μόνο το γεγονός ότι μέχρι σήμερα ο προκάτοχός του θεωρείται το καλύτερο του είδους τα λέει όλα. Σύμφωνα με τις πιο πρόσφατες πληροφορίες, αν και υπήρξε σημαντική καθυστέρηση, θα κυκλοφορήσει μέσα στο Δεκέμβριο, οπότε τον επόμενο μήνα είναι πολύ πιθανό να το έχουμε για ένα μεγάλο review.

Αλλά μέχρι τότε θα σας αποζημιώσουμε με μερικές φωτογραφίες από το παιχνίδι.





Wing Commander 4

Όσοι διαβάζετε λεπτομερώς τη στήλη και ιδίως τα Παιχνιδοσκορπίσματα, θα είστε ήδη ενημερωμένοι εδώ και πολλούς μήνες ότι λίγο πριν από τα φετινά Χριστούγεννα θα κυκλοφορούσε το Wing Commander 4. Ο Δεκέμβριος έφθασε, λοιπόν, και σύμφωνα με τις πληροφορίες μας το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει προτού τελειώσει ο χρόνος και θα περιέχεται σε άγνωστο μέχρι στιγμής αριθμό CDs. Η νέα "ταινία" θα έχει υπότιτλο The Price of Freedom και



κόστισε συνολικά 9 εκατομμύρια δολάρια, δηλαδή έχει συνολικά το διπλάσιο κόστος από την προηγούμενη. Αυτό δεν οφείλεται στα κασέ των ηθοποιών που συμμετέχουν και πάλι, αλλά στο ότι αυτήν τη φορά για όλα τα γυρίσματα έχουν χρησιμοποιηθεί κανονικά studios και όχι η τεχνική του "μπλε φόντου" με το οποίο πρόσθεταν τα background γραφικά.
Οπως αναφέραμε συμμετέχουν οι περισσότεροι από τους ηθοποιούς του Wing Commander 3 (ο Mark Hamill ως Blair, ο Macolm McDowel ως Ναύαρχος Tolwyn, ο Tom Wilson ως Maniac) καμία όμως από τις γυναίκες, μια και αυτήν τη φορά δεν διαδραματίζεται κάποιο ειδύλλιο. Πιο συγκεκριμένα, το σενάριο μας τοποθετεί στο τέλος του πολέμου με τους Kilrathi. Συναντάμε το σμηναγό Blair, ο οποίος έχει αποσυρθεί σε μία φάρμα και ζει ως αγρότης. Σίγουρα όμως αυτό δεν θα ήταν ιδιαίτερα συναρπαστικό για να στηθεί το Wing Commander 4. Ετσι, σε λίγο ξεσπάει εμφύλιος





πόλεμος και ο Blair καλείται εσπευσμένα και πάλι στο καθήκον. Εχουν γίνει επίσης σημαντικές βελτιώσεις και στο gameplay. Ετσι τώρα οι αποστολές θα είναι πιο πολύπλοκες και ακριβείς στους στόχους τους.

CyberMage

Η Origin το τελευταίο διάστημα πράγματι δεν προλαβαίνει να κυκλοφορεί νέα παιχνίδια. Ετσι, μετά το Wing Commander 4, για το οποίο ήδη αναφέραμε τις σχετικές λεπτομέρειες, πρόκειται να κυκλοφορήσει σύντομα και το CyberMage. Πρόκειται για ένα ακόμα παιχνίδι που ανήκει στην κατηγορία των Doom-clone παιχνιδιών και φαίνεται ότι και η Origin δεν κατάφερε να αντισταθεί στον πειρασμό να μην κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι αυτού του είδους. Το παιχνίδι προέρχεται μέσα από τις σελίδες ενός cyberpunk comic και μας τοποθετεί σε έναν φανταστικό τρισδιάστατο κόσμο όπου υποδύεστε έναν αρχάριο super ήρωα και πρέπει να αντιμετωπίσετε τις σατανικές δυνάμεις του NeCrom. Μπορεί να ακούγεται ως ένα ακόμα παιχνίδι σαν όλα τα άλλα του είδους, όμως, όπως βλέπετε και από τις φωτογραφίες, διαθέτει καταρχήν πολύ καλά γραφικά (SVGA). Επίσης, στο παιχνίδι έχετε την ευκαιρία να κινηθείτε με αυτοκίνητα που πετούν στον αέρα ή τανκς, ενώ διαθέτει 14 διαφορετικά όπλα καθώς και 8 super όπλα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να συνομιλείτε με άλλους χαρακτήρες, ενώ υπάρχει και full speech υποστήριξη. Τέλος, στις τοποθεσίες στις οποίες κινείστε περιλαμβάνονται σπηλιές, δάση, ναοί, πόλεις και πολλά άλλα. Το παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο να είναι έτοιμο μέχρι το τέλος του 1995, αν και η εταιρία θα προσπαθήσει για αυτό, ωστόσο από όσο μπορούμε να γνωρίζουμε θα κυκλοφορήσει σίγουρα το 1996.







Virtual karts

Πριν από αρκετό καιρό είχαμε παρουσιάσει το Super Karts, ένα από τα ελάχιστα παιχνίδια που εξομοίωναν τους αγώνες kart. Φαίνεται όμως ότι το θέμα αρχίζει να έχει μεγάλο ενδιαφέρον και έτσι οι εταιρίες βρήκαν έναν νέο τομέα παραγωγών. Σε αυτόν ανήκει και το νέο παιχνίδι της Microprose με τίτλο Virtual Karts. Αυτό το παιχνίδι εξομοιώνει επίσης τους αγώνες με kart αλλά τουλάχιστον οπτικά έχει πολύ μεγάλες διαφορές από το Super Karts που ήδη κυκλοφορεί, μια και διαθέτει πολύ καλύτερα γραφικά. Στο παιχνίδι θα υπάρχει η δυνατότητα για παρακολούθηση της δράσης





από πολλές διαφορετικές κάμερες, ενώ το ίδιο θα συμβαίνει και στο instant replay. Μέχρι στιγμής περισσότερες λεπτομέρειες δεν έχουν γίνει γνωστές, μια και το παιχνίδι βρίσκεται στο στάδιο της ανάπτυξης, είναι όμως σίγουρο ότι θα κυκλοφορήσει μέσα στους τρεις πρώτους μήνες του 1996.

Η Sega αναγγέλλει Saturn τίτλους σε PC

Πασίγνωστοι τίτλοι παιχνιδιών Sega Saturn, όπως Virtua Fighter και Daytona USA, σύντομα αναμένεται να κυκλοφορήσουν σε έκδοση PC CD-ROM, σύμφωνα με συμφωνία μεταξύ Sega και NVDIA, κατασκευαστή hi-tech επεξεργαστών. Η καλιφορνέζικη εταιρία NVDIA έχει αναπτύξει μια πλακέτα με το μοναδικό "multimedia accelerator" chip, ονόματι NV1. Το NV1 διαθέτει "φωτο-ρεαλιστικά τρισδιάστατα γραφικά, ειδικά εφέ βασισμένα σε video, κανονική λειτουργία ταινίας video και υψηλής ποιότητας ήχο", τα οποία είναι απαραίτητα για τη μεταφορά παιχνιδιών Saturn σε PC. Η Sega έχει δώσει την επίσημη έγκριση στην τεχνολογία NVDIA και ανακοίνωσε ότι κάποιος αριθμός παιχνιδιών Saturn θα εκδοθούν για Pentium PCs, τα οποία θα είναι εφοδιασμένα με το νέο αυτό τσιπάκι και θα τρέχουν Windows 95. Το νέο chip θα είναι διαθέσιμο στους κατασκευαστές συστημάτων PCs και στους προμηθευτές add-in καρτών έγκαιρα, έτσι ώστε να εκδοθούν συμβατού τύπου NV1 μηχανήματα πριν από τα Χριστούγεννα. Συνδυάζοντας τις αποκλειστικές 3D δυνατότητες των NVDIA μηχανημάτων με Pentium computers, οι κάτοχοι PC θα μπορούν να διασκεδάζουν με τα καλύτερα arcade παιχνίδια όπως ακριβώς και οι κάτοχοι Sega Saturn. Η συμφωνία αυτή προδιαγράφει στροφή 180 μοιρών για τη Sega, η οποία στο παρελθόν επέμενε ότι, η ταχέως αναπτυσσόμενη αγορά CD-ROM, θα μπορούσε να υπολογιστεί μόνο κατά το τέταρτο των πωλήσεων Sega παιχνιδιών μέχρι το τέλος της δεκαετίας.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Μπορεί όλοι οι fan του είδους να περιμένουν αυτές τις μέρες την επικείμενη κυκλοφορία του Formula One Grand Prix 2 από την Microprose, αν όμως σας ενθουσιάζει εξίσου και το πνεύμα των αγώνων της formula one και όχι μόνο η οδήγηση ενός τέτοιου μονοθέσιου, τότε και η επόμενη κυκλοφορία της εταιρίας θα σας απασχολήσει εξίσου. Πρόκειται για το Grand Prix Manager, ένα παιχνίδι το οποίο μας τοποθετεί στη θέση του γενικού manager μιας ομάδας forula one. Θα είναι ένα παιχνίδι μόνο για Windows με ανάλογο παραθυρικό interface και στο οποίο θα μπορείτε να επιλέξετε τον οδηγό, το υπόλοιπο προσωπικό, το σχεδιασμό του μονοθέσιου, τους σπόνσορες, ενώ παράλληλα σας παρέχονται και οδηγίες κατά τη διάρκεια του αγώνα. Κατά τη διάρκεια του αγώνα υπάρχουν πολλές κάμερες για να παρακολουθείτε τα διαδραματιζόμενα, καθώς και πολλά cut scenes. Επίσης, θα υπάρχουν πολλές digitized φωτογραφίες από το περιοδικό AutoSport και φυσικά η δυνατότητα σύνδεσης με modem, serial link ή network. Η Microprose θα καθυστερήσει λίγο ακόμα την κυκλοφορία του παιχνιδιού, μια και αυτόν τον καιρό ετοιμάζει τις τελευταίες λεπτομέρειες στο F1GP2, ενώ δημιουργεί και τον επίσημο WEB server του Damon Hill.

Σίγουρα όσοι είστε συνδρομητές στην CompuLink κάποια στιγμή θα έχετε δοκιμάσει την τύχη σας στο Air Warrior, το οποίο είναι mutli-user παιχνίδι για σύνδεση μέσω τηλεφώνου και θα νιώσατε τη διαφορετική εμπειρία, του να αντιμετωπίζεις άλλους χρήστες και όχι computer control αντιπάλους. Φανταστείτε όμως να μπορούσατε να κάνετε το ίδιο με παιχνίδια που ήδη παίζετε στον υπολογιστή σας, όπως κάποιο flight simulator, racing simulator, Doom-clone ή απλώς ένα ποδοσφαιράκι. Οχι, δεν πρόκειται για σκέψη υποθετική αλλά υπάρχουν βάσιμες πληροφορίες ότι θα γίνει πραγματικότητα σε λίγο καιρό και μάλιστα στην Αγγλία. Η νέα υπηρεσία της British Telecom ονομάζεται Wireplay και κάνει αυτό ακριβώς που αναφέραμε και πριν. Δηλαδή, συνδέει μεταξύ τους ανθρώπους που θέλουν να παίξουν το αγαπημένο τους παιχνίδι, αρκεί αυτό να έχει τη δυνατότητα για modem play. Σε αυτό το δίκτυο θα μπορεί να μπαίνει κάποιος και να κάνει μία αίτηση για το ποιο παιχνίδι θέλει να παίξει. Αν υπάρχει εκείνη τη στιγμή ένας ή περισσότεροι χρήστες που παίζουν το ίδιο, θα συμμετέχει αυτόματα στο παιχνίδι. Αλλιώς θα κρατούνται τα στοιχεία του χρήστη και μόλις εμφανιστεί κάποιος άλλος με το ίδιο ενδιαφέρον η υπηρεσία θα φροντίζει να τους ειδοποιήσει και τους δύο. Σύμφωνα με πληροφορίες, δεν θα υπάρχει κάποια έξτρα χρέωση για αυτή την υπηρεσία και θα παρέχεται η δυνατότητα για συνομιλία μεταξύ των χρηστών στα διαλείμματα του παιχνιδιού. Μέσα στον Ιανουάριο θα ξεκινήσουν οι δοκιμές και από χρήστες, ενώ επίσημα θα μπει σε λειτουργία μετά το καλοκαίρι του 1996. Ηδη όμως έχουν γίνει κάποιες πρώτες δοκιμές και τα αποτελέσματα ήταν εντυπωσιακά. Χαρακτηριστικό είναι ότι πραγματοποιήθηκαν δοκιμές σε παιχνίδια ποδοσφαίρου, όπως το Fifa soccer 1996, όπου συμμετείχαν 20 παίκτες και ο καθένας αντιπροσώπευε έναν συγκεκριμένο παίκτη μέσα στο γήπεδο.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΝΕΕΣ

Οδηγός για IRC

Γ. Ασημενός

Το βιβλίο αυτό αποτελεί έναν έξοχο δάσκαλο για τους αρχάριους του IRC και έναν γρήγορο οδηγό αναφοράς για τους πιο προχωρημένους. Περιγράφει τη δομή και τον τρόπο λειτουργίας του IRC, τη διαδικασία σύνδεσης με έναν IRC server και τη σύνταξη και χρήση όλων των εντολών του IRC μέσα από πλήρη παραδείγματα. Στα παραρτήματα, επίσης, θα βρείτε μία λίστα με IRC servers καθώς και ένα συγκεντρωτικό και πολύ χρηστικό πίνακα με τις σημαντικότερες εντολές.



2.500 ΔΡΧ.

World Wide Web Browsers

Σ. Φιλιππίδης

Μοναδικός και περιεκτικός οδηγός χρήσης των δημοφιλέστερων Web Browsers που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Θα βρείτε βήμα προς βήμα οδηγίες για την άνετη και αποδοτική σας εισαγωγή σε αυτό τον απέραντο κόσμο των πληροφοριών. Θα βρείτε, επίσης, χρήσιμες τεχνικές και μεθόδους που θα κάνουν τις αναζητήσεις σας για στοιχεία γρήγορες και αποδοτικές.



2.500 ΔΡΧ.



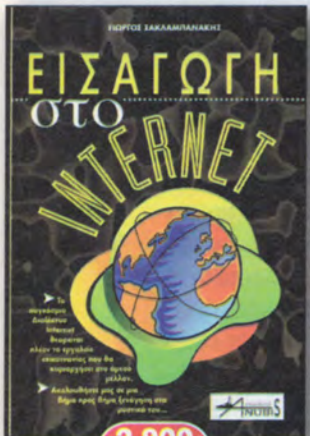
2.500 ΔΡΧ.

Προγραμματίστε σε HTML

Α.Γαλλής

Το WWW είναι το εργαλείο προώθησης, προβολής και πώλησης της εποχής της ηλεκτρονικής επικοινωνίας.

Διαβάζοντας αυτό το βιβλίο, και με ελάχιστες γνώσεις προγραμματισμού, θα είστε σε θέση να δημιουργήσετε εντυπωσιακές Web σελίδες.



2.900 ΔΡΧ.

Εισαγωγή στο Internet

Γιώργος Σακλαμπανάκης

Το απαραίτητο πρώτο βιβλίο για κάθε νέο χρήστη του Internet. Το σύγχρονο μέσο επικοινωνίας που έχει κατακτήσει τον κόσμο!

- Επικοινωνία μέσω e-mail
- Οι κυριότερες υπηρεσίες αναζήτησης πληροφοριών
- Τα δημοφιλέστερα εργαλεία "πλοήγησης", όπως ο World Wide Web
- Η μεταφορά αρχείων (FTP)
- Τα ιστορικά στοιχεία και οι δυναμικές εξελίξεις του Internet

Graphical Clients

Ν. Μακρυμανωλάκης

Αξιοποιήστε τις υπηρεσίες που σας προσφέρει το Internet, μέσα από το φιλικό και εύχρηστο περιβάλλον γραφικών των Windows! Ενας πλήρης οδηγός για τη διαδικασία εγκατάστασης και το χειρισμό των δημοφιλέστερων Graphical Clients για Windows.

Trumpet Winsock, Eudora, WS-FTP, Free Agent, Netscape. Μάθετε με ποιον τρόπο μπορείτε να προμηθευτείτε τα προγράμματα αυτά, μέσα από το Internet, με κόστος ελάχιστο... έως και μηδενικό!



2.500 ΔΡΧ.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3801.761, 3841.095, Fax: 9242.219

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

ΧΕΙΜΩΝΑΣ 95-96



4.800 ΔΡΧ.

Γνωρίστε τα Windows 95

Δ. Ποσειδών

Μάθετε γρήγορα κι εύκολα τα μυστικά του νέου επαναστατικού 32-bit λειτουργικού συστήματος, χωρίς περιπλανήσεις σε πολυσέλιδους τόμους, και χρησιμοποιήστε το διαφορετικό Interface των Windows 95 από το δεύτερο μόλις κεφάλαιο. Εκμεταλλευτείτε τον πανίσχυρο Explorer για ταχύτερη διαχείριση των πόρων του υπολογιστή, και αλλάξτε την εμφάνιση του περιβάλλοντος. Οι δύο συνοδευτικές δισκέτες περιέχουν πληθώρα χρήσιμων 32-bit προγραμμάτων.

Μάθετε τα... Windows 95

Δ. Κοτσαμπασίδης

Γνωρίστε σε μία εβδομάδα όλα όσα χρειάζεστε για να χρησιμοποιήσετε αποδοτικά το τόσο πολυσυζητημένο λειτουργικό σύστημα Windows 95. Γνωρίστε όλα τα νέα εργαλεία και εξοικειωθείτε με το νέο περιβάλλον εργασίας μέσα σε μία εβδομάδα! Ανακαλύψτε το Windows Explorer, μάθετε τη διαδικασία σύνδεσης αρχείων με εφαρμογές, και το τρέξιμο προγραμμάτων MS-DOS μέσα από τα Windows 95. Γνωρίστε τα ενσωματωμένα προγράμματα: Workpad, System Tools, Hyperterminal κ.ά. και βρείτε λύσεις στα προβλήματα και συμβουλές για την αναβάθμιση από τα Windows 3.1



3.300 ΔΡΧ.

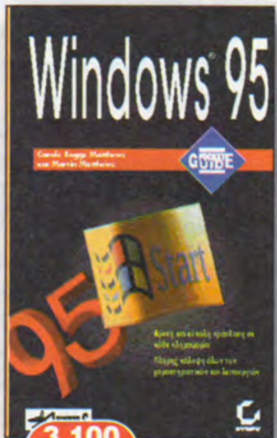


3.500 ΔΡΧ.

Μάθετε το 3D Studio v. 3 & 4 σε μια εβδομάδα

Ι. Διακογιάννης

Γνωρίστε μέσα σε μια εβδομάδα όλα όσα είναι αναγκαία για να χρησιμοποιήσετε αποδοτικά το 3D Studio.
Ακόμα και αν δεν είστε εξοικειωμένοι με το περιβάλλον του πανίσχυρου αυτού σχεδιαστικού εργαλείου, θα μάθετε να δημιουργείτε τρισδιάστατες "σκηνές" με φυσική κίνηση!



3.100 ΔΡΧ.

Windows 95

Carole Boggs Matthews, Martin Matthews
Μετάφραση: Compupress Group

Από την πασίγνωστη, πια, σειρά Pocket Guides της Anubis, έφθασε ο τίτλος για το πολυαναμενόμενο λειτουργικό, τα Windows 95!
Ενας εύχρηστος και λειτουργικός οδηγός που συμπεριλαμβάνει, εκτός του γνωστού καταλόγου εντολών και νέων χαρακτηριστικών, μία σύντομη επισκόπηση των Windows 95. Εξίσου πολύτιμο για αρχάριους και έμπειρους χρήστες των Windows, το *Windows 95 Pocket Guide*, σας είναι πράγματι απαραίτητο!



9.300 ΔΡΧ.

3D Studio v. 3 & 4

Ι. Διακογιάννης

Πλήρης οδηγός για τις εκπληκτικές δυνατότητες τρισδιάστατης σχεδίασης και κίνησης που προσφέρει το 3D Studio!
Η δομή του βιβλίου ακολουθεί τη λογική σειρά δημιουργίας μιας σκηνής με κίνηση και χωρίζεται σε 7 κεφάλαια, εμπλουτισμένα με 450 εικόνες.
Κάθε κεφάλαιο επεξηγεί ιδιαίτερα τις νέες δυνατότητες της έκδοσης 4 του 3D Studio.
Συνοδεύεται από δισκέτα, με όλα τα παραδείγματα του βιβλίου.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, Τηλ.: 284.864, 287.610, Fax: 282.663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317.471, Fax: 317.470

Cinemania '96

Ταξίδι στο χώρο της έβδομης τέχνης

Του Αργύρη Γιαγιά

Το ότι η Microsoft κυκλοφορεί τους καλύτερους multimedia τίτλους είναι λίγο-πολύ γνωστό στους περισσότερους. Μετά την κυκλοφορία των Windows 95 ήταν αναμενόμενο να θέσει σε κυκλοφορία τα νέα της προϊόντα για το νέο λειτουργικό σύστημα, τα οποία θα ήταν αυτήν τη φορά ακόμα καλύτερα.

Η νέα έκδοση του Cinemania '96 περιέχει καταρχήν όλες τις δυνατότητες της προηγούμενης αλλά όλες τις τελευταίες ταινίες. Μάλιστα αυτήν τη φορά το πρόγραμμα περιλαμβάνει ταινίες που δεν έχουν προβληθεί, σε αντίθεση με την προηγούμενη έκδοση που μειονεκτούσε σε αυτόν τον τομέα. Συνολικά για τα 80 χρόνια του σινεμά που καλύπτονται στο πρόγραμμα, υπάρχουν άνω των 20.000 ταινίεςε 800 αναλυτικά reviews από τρεις διαφορετικούς μεγάλους κριτικούς του αμερικανικού σινεμά. Επίσης, περιέχονται οι πλήρεις βιογραφίες και φιλμογραφίες για περισσότερο από 9.000 ηθοποιούς.

Για πρώτη όμως φορά τα ανωτέρω στοιχεία μπορούν να ανανεώνονται συνεχώς, μια και στο Cinemania '96 υπάρχει ειδική option με την οποία, σε συνεργασία με το Microsoft Network (MSN), (το οποίο όπως γνωρίζετε υποστηρίζεται άμεσα από τα Windows 95) μπορείτε να έχετε συνεχή πρόσβαση σε όλα τα νέα στοιχεία που θα παρουσιάζει κατά καιρούς η Microsoft. Ενα ακόμα σημαντικό στοιχείο είναι ότι όλο το περιβάλλον έχει πλέον προσαρμοστεί στο look των Windows 95 και σίγουρα θα το έχετε ήδη παρατηρήσει από την Encarta '95. Εκτός όμως από τις βελτιώσεις, στη Cinemania '96 υπάρχουν και κάποια στοιχεία που έμειναν σχεδόν αμετάβλητα και αυτά είναι τα video clips. Εξαιτίας της στενότητας του του χώρου είναι ελάχιστα τα νέα video clips με σκηνές από ταινίες. Παρ' όλα αυτά η Cinemania '96 παραμένει και πάλι η κορυφαία του χώρου σε αυτόν τον τομέα (το πρόσφατο Corel All movie guides δεν διέθετε κανένα αντίστοιχο video clip). Επίσης, υπάρχουν αρκετά νέα ηχητικά δείγματα από ταινίες τα οποία είναι σε μορφή wav, καθώς και πολλές φωτογραφίες. Εξερευνώντας αναλυτικότερα το πρόγραμμα διαπιστώνουμε ότι τώρα το interface από το οποίο βρίσκουμε κάποια ταινία ή ηθοποιό έχει αρκετές τροποποιήσεις με αποτέλεσμα να είναι πολύ πιο εύχρηστο. Επίσης, μέσω αυτού μπορούμε να δημιουργήσουμε μια λίστα με τις αγαπημένες μας ταινίες ή άλλα θέματα και να τα οργανώσουμε έτσι ώστε να παρουσιάζονται σε ένα slide show. Τέλος, υπάρχουν πολλά άρθρα που πρωτοπαρουσιάζονται και αφορούν στον τρόπο δημιουργίας μιας ταινίας, σε περιγραφές από τα μεγάλα κινηματογραφικά studios, σε σχόλια από τους επαγγελματίες του χώρου και σε πολλά ακόμα θέματα που έχουν άμεση σχέση με το χώρο της έβδομης τέχνης. Παρόλο που στο μεσοδιάστημα της κυκλοφορίας της Cinemania '95 και της Cinemania '96 κυκλοφόρησαν αρκετοί τίτλοι με θέμα τον κινηματογράφο, ωστόσο κανένας από αυτούς δεν μπόρεσε να πλησιάσει το επίπεδο ποιότητας που έχει η Microsoft στο χώρο. Ετσι, το μόνο πρόγραμμα με το οποίο μπορεί να συγκριθεί η Cinemania '96 είναι η προηγούμενη έκδοση του ίδιου, από το οποίο σίγουρα διαθέτει πολλές νέες λειτουργίες και βελτιώσεις. Το πρόγραμμα μας πρόσφερε το Momentum, Στουρνάρη 47, τηλ.: 3816690.





ΕΤΑΙΡΙΑ
Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
386, 8MB RAM, double speed CD-ROM, SVGA, Windows 95, mouse
ΔΙΑΘΕΣΗ
Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

Learn to use the computer

Τα πρώτα βήματα στο θαυμαστό καινούριο κόσμο

του Βαγγέλη Κράτσα

Καθώς η Πληροφορική γνωρίζει πλέον τόσο μεγάλη άνθηση, ώστε η εποχή που κάθε σπίτι θα διαθέτει και έναν computer φαίνεται να είναι πια πολύ κοντά μας, η ανάγκη γρήγορης εκμάθησης της δομής και των δυνατοτήτων ενός υπολογιστικού συστήματος είναι πλέον επιτακτική.

Αυτήν ακριβώς την ανάγκη έρχεται να καλύψει ο τίτλος που παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος, προερχόμενος από τη σειρά Science της E.M.M.E. Interactive, ο οποίος κυρίως απευθύνεται σε νεαρά άτομα που ετοιμάζονται να κάνουν τα πρώτα τους διστακτικά βήματα στο χώρο των PCs και των βασικών εφαρμογών τους. Αφού λοιπόν ολοκληρώσουμε την εγκατάσταση του πακέτου (που γίνεται κάτω από περιβάλλον Windows), βρισκόμαστε αμέσως στο κεντρικό μενού του προγράμματος, που συμπεριλαμβάνει τρία βασικά κεφάλαια: Εισαγωγή στους μικροϋπολογιστές, στην επεξεργασία κειμένου και στα λογιστικά φύλλα. Από εκεί και πέρα, το Learn to use the computer ακολουθεί δενδροειδή δομή, καθώς τα τρία αρχικά κεφάλαια (chapters) χωρίζονται σε θέματα (topics) και αυτά με τη σειρά τους σε μαθήματα (lessons), τα οποία και τελικά εμείς παρακολουθούμε.

Αφού λοιπόν καταλήξουμε στο μάθημα που θέλουμε να δούμε, αρχίζει η προβολή ενός animation με speech, όπου επεξηγείται με απλά λόγια και ευχάριστες ζωγραφιστές εικόνες και παραστάσεις το συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο.

Τόσο τα - συχνά χιουμοριστικά - σχέδια όσο και το ύφος της εκμάθησης θα λέγαμε πως καθιστούν το Learn to use the computer ιδιαίτερα κατάλληλο για παιδιά 10-15 χρόνων, τα οποία αρχίζουν σιγά-σιγά την επαφή τους με το υπολογιστικό περιβάλλον.

Στον εκπαιδευτικό χαρακτήρα του CD συμβάλλουν ακόμα οι επιλεγμένες ασκήσεις που υπάρχουν σε αρκετά από τα μαθήματα και ποικίλλουν, για παράδειγμα, από την αναγνώριση κάποιων τμημάτων ενός συστήματος μέχρι τη χρήση των παραθυρικών λογιστικών φύλλων και την ορθή συμπλήρωση των κελιών τους. Οι ασκήσεις αυτές προσδίδουν interactive χαρακτήρα στο Learn to use the computer, καθώς ο χρήστης δεν παρακολουθεί παθητικά τα μαθήματα, αλλά συμμετέχει ενεργά ο ίδιος, εμπεδώνοντας στην πράξη τα όσα διδάχτηκε. Οποιαδήποτε στιγμή θελήσουμε, μπορούμε να μεταπηδήσουμε πολύ εύκολα σε κάποιο άλλο μάθημα, αφού έχουμε συνεχώς πρόσβαση στα τρία βασικά μενού (το main menu που περιέχει τα chapters, το chapter menu που περιλαμβάνει τα topics και το topic menu που οδηγεί στα lessons) του προγράμματος. Υπάρχει ακόμα ενσωματωμένο αλφαβητικό γλωσσάρι, όπου θα βρούμε όλους τους όρους που θα συναντήσουμε στο Learn to use the computer και μία σύντομη επεξήγηση για τον καθένα.

Χαρακτηριστικά, αναφέρουμε μερικά από τα περιεχόμενα των topics της εφαρμογής: hardware, λειτουργικά συστήματα, πρώτες εφαρμογές, εισαγωγή κειμένου σε word processor, data formatting σε λογιστικό φύλλο και πολλά άλλα ακόμα. Μειονέκτημα, που ίσως απαιτήσει κάποια αναβάθμιση στο πακέτο, είναι η έλλειψη αναφοράς στα Windows 95. Ετσι, όσοι σχεδιάζουν να χρησιμοποιήσουν το συγκεκριμένο λειτουργικό σύστημα στον πρώτο υπολογιστή τους, θα πρέπει να περιμένουν μία καινούρια έκδοση του προγράμματος, η οποία να το καλύπτει. Σε αντίθετη περίπτωση, αν είστε αρχάριος στον κόσμο των PCs, με το Learn to use the computer, απλώς... θα πάψετε να είστε!

ΕΤΑΙΡΙΑ

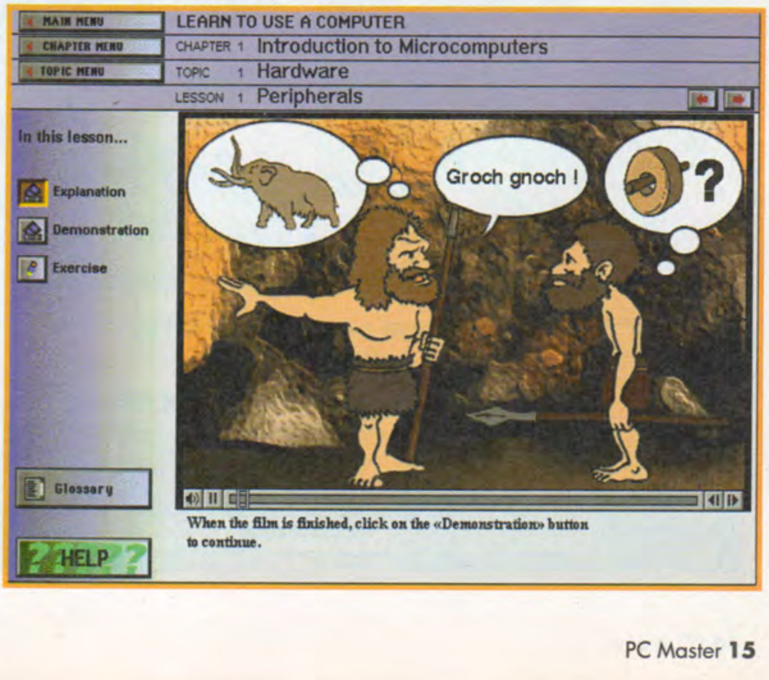
E.M.M.E. Interactive

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

486DX/50, 8 MB RAM, 2.5 MB HD, SVGA 640x480x32000, CD-ROM double-speed, Windows 3.1, SoundBlaster

ΔΙΑΘΕΣΗ

Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536



Multimedia Workout

Για να είστε σε φόρμα

του Βαγγέλη Κράτσα

Οι περισσότεροι από εμάς βιώνουμε σε καθημερινή βάση τα άσχημα αποτελέσματα της καθιστικής ζωής και της χωρίς σωστή παρακολούθηση διατροφής. Με έκπληξη, λοιπόν, είδαμε έναν τίτλο, ο οποίος όχι μόνο δεν έχει σκοπό να μας κρατήσει για ώρες καθισμένους σε μία καρέκλα μπροστά στο monitor, αλλά αντίθετα σκοπεύει να μας βοηθήσει να βγούμε από το... καβούκι μας και να ασκηθούμε λιγάκι!

Αν όν κάποιος σας κατηγορήσει πως η πολύωρη ενασχόληση με τα αγαθά της Πληροφορικής σάς έχει κάνει να παραμελήσετε τον εαυτό σας και πως εκείνα τα όργανα γυμναστικής, που είχατε κάποτε αγοράσει, έχουν αραχνιάσει σε βαθμό που κοντεύουν να γίνουν ντεκόρ ταινίας τρόμου, δεν έχετε παρά να χαμογελάσετε και να βάλετε στο CD-ROM drive σας το Multimedia Workout. Πρόκειται για μία εξαιρετικά φιλική εγκυκλοπαίδεια ασκήσεων και διατροφής και, ταυτόχρονα, σύμβουλο καταγραφής και παρακολούθησης του σωματικού βάρους και της μυϊκής μας κατάστασης. Ξεκινώντας, ενημερώνουμε το πρόγραμμα για το προσωπικό μας προφίλ, δίνοντας στοιχεία όπως το φύλο, η ηλικία, το ύψος, το βάρος κ.λπ., ενώ κατόπιν καθορίζουμε το στόχο μας, ο οποίος μπορεί να συνίσταται στο να χάσουμε ή να πάρουμε κιλά ή, ακόμα, να διατηρηθούμε στο τωρινό μας status. Στη συνέχεια, φτιάχνουμε το πρόγραμμα των ασκήσεών μας, επιλέγοντας από την database του Multimedia Workout αυτές που θα μας βοηθήσουν να επιτύχουμε το στόχο που έχουμε θέσει. Όμορφα μικρά video μάς δείχνουν τον ορθό τρόπο εκτέλεσης κάθε άσκησης, ενώ υπάρχει πάντα κείμενο με την πλήρη περιγραφή της, καθώς και speech. Μπορούμε να φτιάξουμε ένα αποκλειστικά δικό μας πρόγραμμα ή να ακολουθήσουμε κάποιο από τα ήδη υπάρχοντα, με κριτήριο αν είμαστε ή όχι προχωρημένοι σε ασκήσεις γυμναστικής ή αν ασχολούμαστε με κάποιο σπορ. Επίσης, από τη muscle/lift database έχουμε τη δυνατότητα να διαλέξουμε ασκήσεις ανάλογα με τους μύες που θέλουμε να γυμνάσουμε περισσότερο. Βέβαια, εδώ θα χρειαστούμε οπωσδήποτε και τη συμβολή ενός γυμναστηρίου, αφού είναι μάλλον δύσκολο να έχουμε όλα αυτά τα όργανα που απαιτούνται στο σπίτι, αλλά... το Multimedia Workout είναι interactive, όπως αναφέραμε!

Πολύ σημαντική είναι ασφαλώς η σωστή διατροφή, όπως και το διαιτολογικό μας πρόγραμμα. Εδώ, θα συναντήσουμε άλλη μία τεράστια database φαγητών και ποτών, στην οποία θα δούμε την ακριβή συνταγή για το καθένα, τα θρεπτικά συστατικά τους, τις θερμίδες και πολλά ακόμα χρήσιμα στοιχεία. Φυσικά, πάλι επιλέγουμε για το καθημερινό μας τραπέζι όσα ταιριάζουν με το στόχο που έχουμε καθορίσει. Κατόπιν, αφού το Multimedia Workout έχει ενημερωθεί με όλα τα απαραίτητα στοιχεία (τι φάγαμε σε μία μέρα, ποιες ασκήσεις ή άλλες δραστηριότητες κάναμε, πόσο άλλαξε το βάρος μας κ.λπ.), μας παρουσιάζει την πρόοδό μας με γραφικά και μας αναλύει την κατάστασή μας σε σύγκριση με το στόχο που είχαμε θέσει, συμβουλεύοντάς μας κατάλληλα, αν κρίνει πως χρειάζεται οποιαδήποτε αλλαγή στο πρόγραμμά μας. Στη λειτουργικότητα και την ευχρηστία του προγράμματος συμβάλλουν αποφασιστικά το γραφικό point-and-click interface, καθώς και το αναλυτικότατο help. Εντυπωσιακό είναι το βάθος των επιλογών, οι οποίες καθιστούν το Multimedia Workout κατάλληλο όχι μόνο για αρχάριους που τώρα ξεκινούν να γυμνάζονται και να παρακολουθούν το βάρος τους, αλλά ακόμα και για επαγγελματίες bodybuilders, οι οποίοι θέλουν να οργανώσουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο ένα καθημερινό πλάνο σωματικής υγείας και εξάσκησης. Για όλους εξάλλου ισχύει (ναι, ακόμα και για τους computer freaks που σφυρίζουν αδιάφορα εκεί στο βάθος) το "νους υγιής εν σώματι υγιεί"!

ΕΤΑΙΡΙΑ

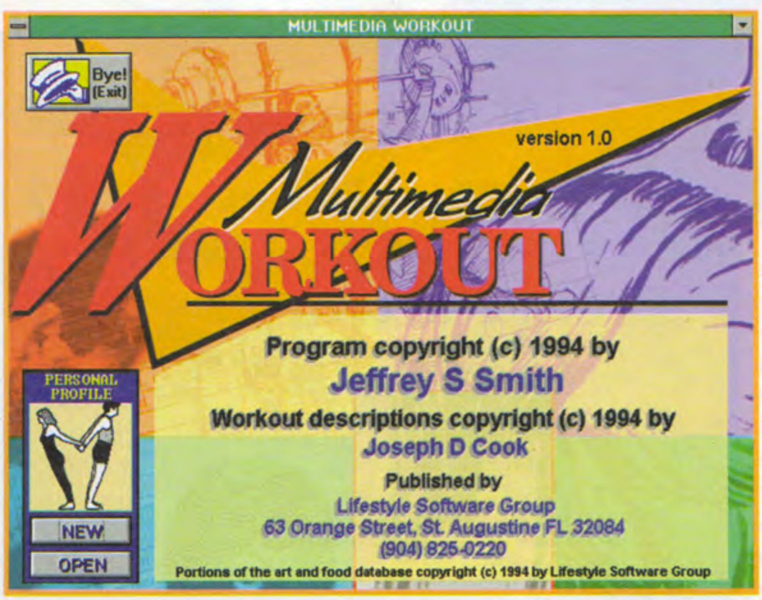
Lifestyle Software Group

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

386, 4 MB RAM, Windows 3.1, SVGA 640x480x256, 6 MB HD, CD-ROM

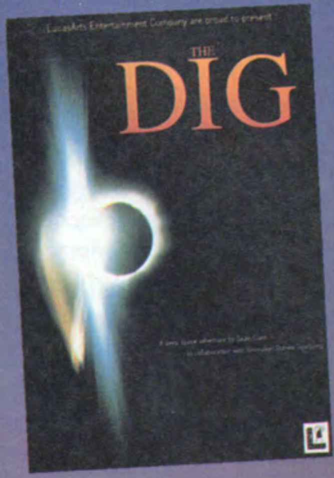
ΔΙΑΘΕΣΗ

Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536

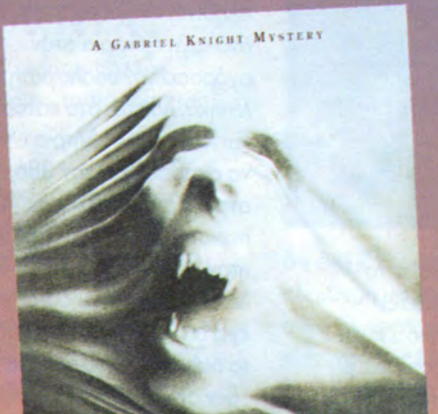


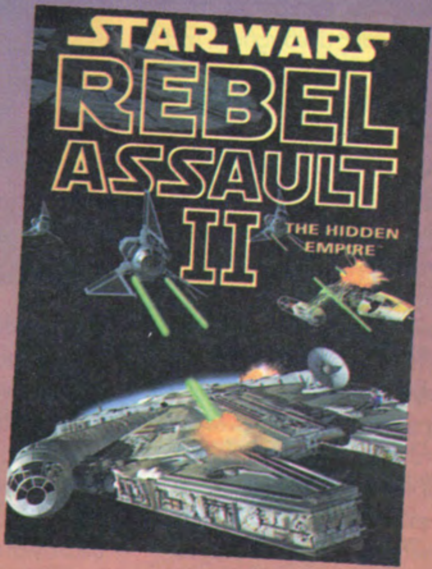
ΕΛΛΗΝΙΚΟ SOFTWARE
ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ











PLOT LINE A.E.

ΜΠΟΤΑΣΗ 8, ΑΘΗΝΑ τηλ.: 3840482, fax:3825024

ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: NEW LOGIC A.E., ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, ΘΕΣ/ΚΗ τηλ.: 031/251184-7

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΠΑΕΙ ΚΙ ΑΥΤΟ

Πάει, τέλειωσε κι αυτό το έτος. Καλώς ή κακώς, τελείωσε. Θα 'πρεπε να είμαι αισιόδοξος για το νέον έτος, σύμφωνα με τις παραδόσεις, έλα όμως που δεν είμαι...

Καθόλου μάλιστα. Οι αντιστάσεις του οργανισμού μου αρχίζουν και εξασθενούν σιγά-σιγά. Πολύ φοβάμαι ότι τον επόμενο χρόνο θα υποκύψω στην πίεση των εταιριών hardware και software και θα αναβαθμίσω το PCάκι μου που τόσο καλά με εξυπηρέτησε όλα αυτά τα χρόνια. "Ατιμη κενωνία, που άλλους τους κατεβάζεις και άλλους τους ανεβάζεις (!) στα Τάρταρα!" Κάτι ήξερε η "ατυχήσασα" που τα έλεγε στον Κωσταντάρα.

Ασχημη αρχή για άρθρο, δε λέω, αλλά κάθε τέτοια εποχή με πιάνουν τα μελαγχολικά μου κάνοντας μια αναδρομή της χρονιάς που πέρασε, καθώς και έναν πρόχειρο προϋπολογισμό για τη χρονιά που θα έρθει. Τα προγνωστικά είναι καλά και άσχημα ταυτόχρονα, ανάλογα με το πώς το βλέπει ο καθένας. Ετσι, παρόλο που αναμένεται να φτάσουμε σε υψηλότερα επίπεδα υπολογιστικής ισχύος, το σενάριο μάλλον θα είναι πάνω-κάτω το ίδιο. Αναβαθμίσεις σε επεξεργαστές, νέοι τύποι μνήμης, μεγαλύτεροι δίσκοι, διαφορετικά CD-ROMs (μεγαλύτερης πυκνότητας ή/και Recordable), απαιτητικότερα προγράμματα, νέα λειτουργικά συστήματα (βλ. Windows NT) "και της βασιλείας ουκ έσται τέλος...".

Οι εταιρίες θα συνεχίσουν να γράφουν τις εφαρμογές και τα παιχνίδια τους σε... GW Basic, ενώ δεν αποκλείεται να βρουν και πιο αργές γλώσσες προγραμματισμού, προκειμένου να μας ωθήσουν στην αγορά νέων μοντέλων υπολογιστών. Με άλλα λόγια, μία από τα ίδια. Η αγορά Πληροφορικής θα μπορούσε άνετα να γίνει σαπουνόπερα. Τύφλα να 'χει η Τόλμη, η Γοητεία και η Λάμψη.

Αυτό που με ανησυχεί όμως περισσότερο και από την κοροϊδία, την εκμετάλλευση και τα πεταμένα λεφτά, είναι οι άνθρωποι. Μια γενιά χάνεται...

> ***Η αγορά Πληροφορικής θα μπορούσε άνετα να γίνει σαπουνόπερα.***

Η γενιά του χομπίστα, του "κομπιουτερά", του "computer freak" χάνεται. Τα νέα συστήματα κρύβουν επιμελώς τα μυστικά τους. Δεν σ' αφήνουν να κοιτάξεις λίγο παραμέσα, όσο ειδικός στους υπολογιστές και αν είσαι. Για να καταλάβεις πια γιατί "χτυπάει" ο υπολογιστής, θα πρέπει να είσαι επαγγελματίας και μόνον (ξέρετε, με διπλές οθόνες για debugging και τα τοιαύτα). Δεν είναι μακριά ο καιρός που θα χρησιμοποιούμε τους υπολογιστές σαν, ξέρω γω, πλυντήρια ή τηλεοράσεις. Εχετε δει εσείς ποτέ χομπίστες να ασχολούνται με πλυντήρια; Εχετε ακούσει ποτέ να μιλάνε για "πλυντήρια" ή για "washing-machine freak"; Οσο γελοίες και άστοχες φαίνονται αυτές οι εκφράσεις, άλλο τόσο θα φαίνονται στα παιδιά μας οι λέξεις "κομπιουτεράς" και "computer freak". Εδώ είστε και εδώ είμαι.

Anyway, τώρα που σας άνοιξα την καρδούλα, να σας πω και το άλλο νέο που μας φέρνει ο νέος χρόνος. Ο φτωχός-πλην-τίμιος αρχισυντάκτης μας, Πατρίκος Ιωάννης του Κωνσταντίνου και της Αικατερίνης, εκτός του ότι θα βαδίζει στα 32 του (χα) χρόνια όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, εγκαταλείπει τη θέση του αρχισυντάκτη του PC Master, αρχής γενομένης από το τεύχος τούτο. Βλέπετε, "μετακόμισε" σε πιο... κυριλέ περιοδικό, το γνωστό και μη εξαιρετέο "Multimedia & CD-ROM". Οχι ότι θα μας εγκαταλείψει, βέβαια. Αυτό δα του έλειπε. Μόλις έξι χρόνων είναι το PC Master. Κινδυνεύει να κατηγορηθεί για... εγκατάλειψη ανηλίκου!

Αρχισυντάκτης μας πλέον θα είναι ο φτωχός-πλην-τίμιος μεν, νεότερος δε, Μιχάλης Ατάλιαλης. Καλό παιδί αλλά θα μας μείνει στα χέρια καμιά μέρα από το πολύ άγχος. Κούλαρε Μιχάλη!

Μια και είναι το τελευταίο "Μεταξύ μας" για το 1995, θα αφιερώσω αρκετό χώρο στα γράμματά σας. Δεν θα 'θελα να έχω αλληλογραφία "εκ μεταφοράς" (που λένε και οι λογιστές) για το 1996.

Οπως και να έχει το ζήτημα όμως... Καλή Χρονιά! :-)

ΟΜΟΙΟΠΑΘΗΣ

Το πόσο καταλαβαίνω τα αισθήματα αυτού του αναγνώστη, δε λέγεται. Αλλωστε, είμαστε ομοιοπαθείς!

Το γράμμα μου αυτό είναι αποτέλεσμα μιας επίσκεψής μου σε ένα κατάστημα Πληροφορικής. Ηλπιζα ότι όλα αυτά που διάβαζα εδώ και καιρό στη στήλη σου να μην έβγαιναν αληθινά, αν και είχα μια ανάλογη εμπειρία όταν αγόρασα τον υπολογιστή μου. Μπήκα, λοιπόν, στο κατάστημα και λέω στην πωλήτρια ότι θέλω να αναβαθμίσω τον 386/SX στα 33 σε έναν DX στα 40 ή περισσότερο, αν γινόταν. Αυτό ήταν, τα 'παιξε η κοπέλα. Σου λέει "τρελός είναι αυτός εδώ εγώ ξέρω τα Pentium, αυτός από το παρελθόν ήρθε;" Μου λέει "δεν δίνεις κάτι παραπάνω να τον κάνεις 486/DX2/66MHz"; Βέβαια, εγώ μετά βίας μάζεψα 17.000 για να κάνω την αναβάθμιση, τις 60.000 πού τις βρίσκω; Μου είπε ότι δεν αξίζει η αναβάθμιση και έφυγα. Καλά, αυτοί οι πωλητές είναι βαλμένοι να μας πάνε με το ρεύμα. Τι τον κρατάς τον 386; Πάρε έναν Pentium. Ρώτα με αν έχω money!

Τώρα θα μου πει τι τη θέλω κι εγώ τέτοια αναβάθμιση; Κι όμως, μετά από 4-5 δοκιμές έβγαλα το συμπέρασμα ότι πολλά παιχνίδια με απαίτηση 486/SX τρέχουν μια χαρά και

σε 386/DX. Και κάτι που δείχνει την κατάσταση που επικρατεί στις εταιρίες (παιχνιδιών). Καλά, για προγράμματα όπως διαχείριση αρχείων, Windows 95 κ.λπ. κανένα πρόβλημα, το έχω καρατσεκάρει.

Τέλος, στέλνω τα χαιρετίσματά μου στον Mr Spock και θα ήθελα να επιβεβαιώσω τα περί συμμαχίας INTEL-AMD. Αυτοί οι άνθρωποι νομίζουν ότι μας κοροϊδεύουν, αλλά το συμφέρον τους δεν σκέφτονται;

Φιλικά
Le Chuck
Από τον κλάδο Πληροφορικής του ΕΠΛ ΘΕΣ/ΝΙΚΗΣ

ΟΜΟΡΦΑ ΠΑΡΑΘΥΡΑ

Τα Windows πολλοί εμίσησαν, τα παράθυρα ουδείς!

Ο λόγος που σου γράφω είναι τα καινούρια παράθυρα που έβαλα στον υπολογιστή μου. Εχω έναν υπολογιστή 386 που δουλεύει στους 40 μεγακύκλους και έχει μόνο 8 mega μνήμη. Σε διαβεβαιώ ότι δουλεύει πολύ εντάξει. Μην φοβάσαι να τα βάλεις στο δικό σου. Δε λέω, καλό είναι να αναβαθμίσεις το μηχάνημά σου, αλλά δεν είναι και εντελώς εκτός για να μην μπορείς να κάνεις αλλιώς. Μπορώ να σου πω ότι δουλεύει και πολύ γρηγορότερα από ό,τι παλιότερα. Με απλούστερα λόγια, πετάει. Οχι δεν το νομίζω επειδή είναι καινούριο το πρόγραμμα. Το κάνει πράγματι και με το ρολόι. Και το φορτώνω συνεχώς, όλο και περισσότερο. Για να είμαι ακριβής, όταν το πρωτοεγκατέστησα, ήταν (μου φαινόταν) περισσότερο αργό, αλλά αντί να πέφτει η φαινομενική ταχύτητα με το χρόνο, αυτή αντίθετα αυξανόταν (φαινομενικά πάντα), πράγμα που δεν συνέβη με κανένα άλλο πρόγραμμα - και έχω δοκιμάσει πολλά. Βεβαίως, τα καινούρια παράθυρα δεν είναι και ΤΟ υπερ λειτουργικό. Εχουν κάποια σημεία που θα έπρεπε να προσεχθούν περισσότερο. Παράδειγμα, η εικονική μνήμη που προσθέτεις megabyte στο σύστημά σου. Μεγαλώνει δυναμικά (καλό αυτό), αλλά δεν σταματάει πουθενά (φαινομενικά). Αποτέλεσμα να δείχνει διαρκώς ότι έχω 7 και κάτι ψιλά μεγάλα ελεύθερη μνήμη. Αλλά όταν πήγα να φορτώσω 5-6 φωτογραφίες PhotoCD σε Base4 ανάλυση (4,5 μεγάλα εκάστη), δημιουργήθηκε λάθος και κόλλησε το μηχάνημα. Χρειάστηκε επανεκκίνηση (κακό αυτό). Τέλος πάντων. Αυτό δεν είναι και τόσο πρόβλημα. Το πρόβλημα είναι ότι κάποια προγράμματα δεν παίρνουν μπροστά. Τραγικό παράδειγμα το τάβλι. Πώς θα ζήσω, Ελληνας άνθρωπος, αν δεν μπορώ να παίξω λίγο τάβλι με τον υπολογιστή μου; Σας ρωτάω πώς;

Φιλικά
Θανάσης
Σπουδαστής Τ.Ε.Ι. Λαμίας
Σ.Τ.Ε.Φ. Τμήμα Ηλεκτρολογίας

> ***Πώς θα ζήσω, Ελληνας άνθρωπος, αν δεν μπορώ να παίξω λίγο τάβλι με τον υπολογιστή μου; Σας ρωτάω πώς;***

ΑΧ, ΕΛΛΑΔΑ ΜΟΥ ΓΛΥΚΙΑ

Θυμάστε τι λέγαμε για παραπληροφόρηση από τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης; Οσοι άπιστοι Θωμάδες, διαβάστε και τα παρακάτω...

Καταρχήν, να σας χαιρετήσω και να σας πω ότι η στήλη σας είναι αυτή που μου τραβάει το περισσότερο ενδιαφέρον. Συγχαρητήρια.

Πήρα απόφαση να σας γράψω αυτό το γράμμα από μια πρωινή εκπομπή που είδα σε ένα ελληνικό κανάλι και το οποίο "χτυπούσε" τους υπολογιστές, λέγοντας ότι έχουμε να κάνουμε με ένα είδος νέας πορνογραφίας και τίποτε άλλο. Πράγματι, με ενόχλησε το γεγονός ότι παρουσίαζε μόνο αυτή τη μεγάλη πληγή των υπολογιστών χωρίς να αναφερθεί στις υπηρεσίες που έχουν προσφέρει και συνεχίζουν να προσφέρουν στην ανθρωπότητα.

Η εκπομπή ξεκινούσε με ένα video που έδειχνε ένα παιδί περίπου 12 χρόνων να βλέπει πορνοφωτογραφίες, οι οποίες ίσως προέρχονταν από κάποιο σχετικό περιοδικό της ελληνικής αγοράς ή ακόμα και το Internet.

Εδώ θα έλεγα ότι για τον ίδιο λόγο που ο σταθμός παρουσίαζε αυτό, ξέχασε να πει το ποσοστό των παιδιών (κυρίως εφήβων) που έρχονται σε επαφή με παρόμοιο πορνό υλικό από περιοδικά, εφημερίδες, τηλεόραση ή από την ταινία που μόλις νοίκιασαν από το γωνιακό video club. Προσωπική μου άποψη σχετικά με το ότι παιδιά έρχονται σε επαφή με πορνογραφήματα είναι ότι φταίνε εξ ολοκλήρου οι γονείς και αυτό επειδή όλοι -ή τουλάχιστον όλοι- ξέρουμε ότι υπάρχει ένα κενό γνώσεων μεταξύ των γονιών και των παιδιών τους, με αποτέλεσμα οι γονείς να μην έχουν ιδέα ότι το παιδί τους χρησιμοποιεί τον Η/Υ για μη επιμορφωτικές εργασίες.

Η πιο σοβαρή λύση για το πρόβλημα είναι ότι οι γονείς θα πρέπει να μάθουν και αυτοί να χειρίζονται τον Η/Υ με τη βοήθεια των παιδιών τους, έτσι θα έχουν τον πλήρη έλεγχο του συστήματος και θα είναι σίγουροι για την ποιότητα των εφαρμογών με τις οποίες ασχολούνται τα παιδιά τους. Εξάλλου λίγη υπευθυνότητα δεν βλάπτει.

Τέλος, ως 3ετής αναγνώστης του περιοδικού σας θα ήθελα να σας παρακαλέσω να γράψετε κάτι γι' αυτό το θέμα. Και όχι τίποτα αλλά να, δεν μου αρέσει να λένε τόσο άσχημα πράγματα για την επιστήμη της Πληροφορικής λόγω -και μόνο-μιας ανώριμης ενσωμάτωσης της πορνογραφίας στην Πληροφορική.

Με εκτίμηση
Δημήτρης
Μυτιλήνη

Αν σας απασχολεί τίποτ' άλλο να μου το πείτε, ε; Γράψτε μου στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού...
Master

VIRUS NEWS

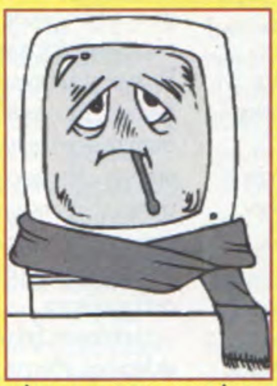
Τελικά, οι viruses των PCs (και όχι μόνο) βρίσκονται πάντοτε στην επικαιρότητα. Η στήλη έχει ως σκοπό να σας ενημερώνει κάθε μήνα για το τι συμβαίνει στον κόσμο γύρω από τους viruses και τι κάνει ο κόσμος για αυτούς. Tips, καινούριες κυκλοφορίες viruses, γεγονότα και διάφορα άλλα, πολύ ενδιαφέροντα και ενημερωτικά.

COLORS Ενας νέος ιός που απασχολεί τελευταία τον κόσμο της Πληροφορικής είναι ο Colors. Ανήκει στην οικογένεια των Word Document Infectors και προέρχεται από την Πορτογαλία. Οταν ένα μολυσμένο κείμενο επαναφερθεί μέσω του WinWord (Word για Windows 95, MacWord κ.λπ.), ο ιός μολύνει το global template που συνήθως ονομάζεται normal.dot. Στη συνέχεια μολύνεται όποιο κείμενο δημιουργείται μέσω των FileSave, FileSaveAs, Macros, AutoOpen, AutoClose, AutoExec, FileNew, FileExit, FileSave, ToolsMacro. Αν προϋπήρχαν macros με ένα από τα ανωτέρω ονόματα, ο ιός θα τα σβήσει. Προς έκπληξή μας, το AutoExec Macro είναι εντελώς άδειο και επομένως δεν προκαλεί καμία ζημιά. Ισως γράφτηκε για να σβήσει εντολές ανίχνευσης ιών που περιλαμβάνονταν στο αρχικό AutoExec Macro (π.χ. αυτά που δόθηκαν από την Microsoft). Ο ιός αναπαράγεται έστω και αν ακινητοποιηθούν τα AutoMacros - για παράδειγμα, τρέχοντας το Word με τη εντολή WinWord.exe /m DisambleAutoMacros ή χρησιμοποιώντας ένα από τα αντι-ιοτικά εργαλεία που παραχώρησε η Microsoft στους χρήστες των προγραμμάτων της. Μόλις ο χρήστης καλέσει τις εντολές FileNew, FileSave, FileSaveAs, FileExit, ο ιός αναλαμβάνει τον έλεγχο και μολύνει το Normal.dot. Σε αντίθεση με τους Concept, Nuclear ή DMV, ο Colors δεν εντοπίζεται με το ToolsMacro για να δώσει κατάσταση των ενεργών Macros, αφού το ToolsMacro εντοπίζεται από τον ιό και ακινητοποιείται. Εμποδίζει επίσης το Word να αποθηκεύσει αλλαγές στο Normal.dot. Ετσι, ο Colors είναι ο πρώτος ιός με δυνατότητες Stealth. Ολα τα macros μέσα στον ιό είναι execute-only και έτσι ο χρήστης δεν μπορεί ούτε να τα δει ούτε να τα επεξεργαστεί. Ο ιός κρατά ένα μετρητή/δείκτη στο αρχείο Win.ini, επ' ονόματι "Countersu". Κάθε φορά που καλείτε ένα από τα μολυσμένα macros εκτός από το AutoExec, ο μετρητής αυτός αυξάνει τον αριθμό του κατά ένα. Με άλλα λόγια, κάθε φορά που ο χρήστης ανοίγει, δημιουργεί, αποθηκεύει, κλείνει κείμενο, χρησιμοποιεί το ToolsMacro ή προσπαθεί να φύγει από το Word. Οταν ο μετρητής φτάσει τους αριθμούς 299 και 300, ο ιός εκδηλώνεται αλλάζοντας τα χρώματα του Windows. Την επόμενη φορά που ο χρήστης θα τρέξει τα Windows, σίγουρα θα εκπλαγεί από τον περίεργο συνδυασμό χρωμάτων που θα αντιμετωπίσει!

NUCLEAR Ο ιός Nuclear πρωτοεντοπίστηκε σε μολυσμένο αρχείο στο FTP directory του netcom.com. Μολύνει το Normal.dot, όταν ανοίξει ένα αρχείο που είναι ήδη μολυσμένο από τον ιό. Κατόπιν μολύνει όλα τα κείμενα που φυλάγονται μέσω του FileSaveAs. Οπως ο Colors, έτσι και ο Nuclear είναι execute-only και είναι αδύνατη η πρόσβαση στο source code του, αφού είναι και κωδικοποιημένος. Τα μολυσμένα κείμενα και το Normal.dot περιέχουν τα εξής macros: AutoExec, AutoOpen, DropSurviv, FileExit, FilePrint, FilePrintDefault, FileSaveAs και InsertPayload Payload. Οταν τυπώνετε ένα κείμενο και ο δείκτης των δευτερολέπτων βρίσκεται μεταξύ του 55-59, ο ιός προσθέτει τις ακόλουθες γραμμές στο κείμενο:
"And Finally i would like to say:
STOP ALL FRENCH NUCLEAR TESTING IN THE PACIFIC!"
Μεταξύ άλλων, ο ιός προσπαθεί να μεταδώσει τον κανονικό ιό PH33R (fear) αλλά ευτυχώς αποτυγχάνει. Εξίσου αποτυχημένο, λόγω των bugs που περιέχει, είναι το Payload macro το οποίο στοχεύει τα αρχεία IO.SYS, MSDOS.SYS και COMMAND.COM.

Οι ανωτέρω πληροφορίες δίνονται από την S&S International και τους αντιπροσώπους της στην Κύπρο, A.E.C. Consultants. ■

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ



Η A.E.C. Consultants και η S&S International PLC προσφέρουν σε όσους έχουν πρόσβαση στο Internet ειδική έκδοση του FindVirus (για DOS μόνο), μέρος του Dr Solomon's Anti-Virus Toolkit. Το FindVirus είναι πλήρως εξοπλισμένο με δυνατότητες ανίχνευσης και αφαίρεσης ιών. Μπορείτε να το βρείτε στο http://www.drsolomon.com. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συμπληρώσετε το δελτίο για να σας δοθεί το ανάλογο password. Αν έχετε οποιοδήποτε πρόβλημα, επικοινωνήστε μαζί μας στο +357-4-656108.

ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΑΣ

PIXEL

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΔΕΚΑΔΕΣ GAMES
ΓΙΑ AMIGA ή ΓΙΑ PC



AMIGA DISK



PC DISK

Τώρα, σε κάθε τεύχος του PIXEL θα βρείτε τη δισκέτα που ταιριάζει στον υπολογιστή σας.

Αναζητήστε στο εξώφυλλο την ένδειξη

AMIGA DISK VERSION ή PC DISK VERSION

PIXEL ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ...ΜΟΛΙΣ ΤΩΡΑ ΞΕΚΙΝΑΕΙ!!

Αλληλογραφία

Η στήλη αυτή αποτελεί μια ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες του PC Master. Είμαστε ανοικτοί σε προτάσεις και απορίες, παράπονα και παρατηρήσεις. Και μην ξεχνάτε: Απαντάμε σε ΟΛΑ σας τα γράμματα, εύκολα ή δύσκολα, φιλικά ή εχθρικά, έξυπνα ή κοινότοπα. Μην το σκέφτεστε. Γράψτε μας.

INTERNET

Αγαπητό PC Master,
Είμαι φανατικός σου αναγνώστης εδώ και τρία τουλάχιστον χρόνια και πραγματικά δεν μπορώ να εκφράσω με λόγια την καταπληκτική δουλειά που κάνεις. Και επειδή δεν είμαι καλός στα κομπλιμέντα, ας περάσω κατευθείαν στο θέμα που με απασχολεί.

Είμαι 15 χρόνων και ασχολούμαι με τα computers εδώ και 5 χρόνια. Εχω δουλέψει πάνω σε BASIC και PASCAL και έχω έναν 386DX/40MHz με 8HB RAM, SOUNDBLASTER PRO και CD-ROM. Τώρα τελευταία έχω πάθει την πλάκα μου με το Internet και τις υπηρεσίες που προσφέρει. Πραγματικά είναι τεράστιος ο όγκος των πληροφοριών που μπορείς να βρεις. Ετσι και εγώ έχω "πωρωθεί" και θέλω να συνδεθώ στο Internet μέσω της CompuLink. Τώρα, μάλιστα, που έγινε και κόμβος στη Λάρισα (εκεί που μένω) δεν κρατιέμαι. Υπάρχει όμως ένα πρόβλημα. Δεν ξέρω αν θα μπορέσω να αντεπεξέλθω στις απαιτήσεις του παγκόσμιου αυτού δικτύου. Φοβάμαι, δηλαδή, μήπως τα βρω μπαστούνια. Εγώ το μόνο που θέλω στο Internet είναι να έχω πρόσβαση σε όλα αυτά τα ωραία που βλέπω στο PC MASTER. Τίποτα άλλο. Οι γύρω μου, όμως, μου λένε ότι είμαι μικρός ακόμα. Εγώ πιστεύω, όμως, πως δεν είμαι και τόσο μικρός, ώστε να μην μπορώ να πληκτρολογήσω μία εντολή και μία διεύθυνση στο δίκτυο. Ακόμα, δεν ξέρω τι θα γίνει με την τηλεφωνική γραμμή. Εχουμε μία, θα χρειαστεί κι άλλη για τη σύνδεση;

Δεν ξέρω πώς θα βρω και να χειριστώ ένα πρόγραμμα επικοινωνίας για το PC μου, όπως το Computalk. Με το Terminal γίνεται να συνδεθώ με την CompuLink. Και μετά, πώς μπαίνω στο Internet; Αλλά αυτό που με φοβίζει ακόμα περισσότερο είναι η λέξη Unix. Θα είναι απαραίτητη η επαφή μαζί του προκειμένου να συνδεθώ με το Internet. Και τέλος, τι modem να αγοράσω;

Θα ήθελα να μου απαντήσεις στις παραπάνω απορίες μου, γιατί με καίνε πολύ. Κι αν δεν το κάνεις να ξέρεις ότι θα πιω κώνειο. Παρακαλώ πολύ.

Ευχαριστώ
προκαταβολικά
Βασιλείου Δημήτρης
Λάρισα

Υ.Γ.1: Η CompuLink στέλνει οδηγίες για τους αρχάριους μαζί με την εγγραφή;
Υ.Γ.2: Το γράμμα δεν με πειράζει να μη δημοσιευτεί, αλλά τουλάχιστον να απαντηθούν οι ερωτήσεις.
BYE!

Φίλε Δημήτρη,
Το Internet έχει πράγματι πολλά να προσφέρει για κάθε τομέα ενδιαφέροντος. Παλαιότερα, η χρήση του ήταν όντως κάπως δύσκολη. Τώρα, όμως, με το γραφικό περιβάλλον του World Wide Web και το Netscape Navigator ο καθένας μπορεί να συνδεθεί και με ένα κλικ του mouse να πάει σε οποιοδήποτε σημείο του κόσμου θελήσει. Ολα αυτά τα ωραία που δείχνει το PC Master θα τα βρεις στον Web. Πολλοί από τους χρήστες του Internet είναι περίπου στη δική σου ηλικία και, πίστεψέ μας, δεν μετάνιωσαν που συνδέθηκαν. Δεν χρειάζεσαι ξεχωριστή γραμμή για τη σύνδεση, απλώς θα χρησιμοποιείς την υπάρχουσα. Μαζί με τη συνδρομή σου θα λάβεις και δισκέτες με όλα τα απαραίτητα προγράμματα, οπότε δεν χρειάζεται να ανησυχείς. Εξάλλου, δεν είναι απαραίτητη η εκμάθηση του Unix για να δουλέψει κάποιος στο γραφικό περιβάλλον του Internet. Αλλωστε, το ίδιο το Unix σιγά-σιγά φθίνει και τη θέση του παίρνουν τα Windows NT. Αυτή τη στιγμή, τα περισσότερα καινούρια modems είναι στα 28,800 Kbps (Kilobits per second), το πρακτικό μέγιστο που μπορούν να αντέξουν οι σημερινές απλές αναλογικές γραμμές. Καλό θα ήταν να προτιμήσεις ένα εξωτερικό μοντέλο για ευκολότερη εγκατάσταση και συνεργασία με τα προγράμματα, καθώς και μεγαλύτερη ευκολία χρήσης/εργονομία.

Υ.Γ.: Με τη συνδρομή σου θα λάβεις ένα πλήρες εγχειρίδιο χρήσεως. Ο κόμβος στη Λάρισα δεν είναι ακόμη έτοιμος, αλλά σύντομα θα τεθεί σε λειτουργία.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΝΗΜΗΣ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας ταπεινός χρήστης ενός 386DX/40 με 2MB RAM και είμαι απόλυτα ικανοποιημένος, αφού τρέχω ό,τι είναι απαραίτητο (π.χ. GAMES!!!). Ας αρχίσω, όμως, τις απορίες μου:

α) Από τα 2MB βλέπω μόνο 1984KB. Ξέρω ότι τα 64 KB δεσμεύονται, αλλά πού ακριβώς και για ποιο λόγο;
β) Χρησιμοποιώ το PCX-DUMP για να σώσω διάφορες εικόνες. Πώς θα σώσω μια εικόνα με animation, δηλαδή που κινείται (π.χ. PINBALL DREAMS);
γ) Το Doublespace είναι ασφαλές; Τι μειονεκτήματα επιφέρει η χρήση του;
δ) Το Raptor και το BC Racers πόση μνήμη απαιτούν;

Φιλικά
Θεόδωρος Τσιχριτζής

Υ.Γ.1: Πότε θα δημιουργηθεί κόμβος και στην Καλαμάτα; Ανυπομονώ να μπω στο Internet!!
Υ.Γ.2: Ελπίζω το γράμμα μου να μην ανακυκλωθεί όπως το προηγούμενο!!!
Υ.Γ.3: Patrikos OLE!!!

Φίλε Θεόδωρε,
α) Τα 64KB που δεν βλέπεις συνήθως δεσμεύονται από το Bios για εσωτερικές λειτουργίες shadowing. Μη σε προβληματίζει αυτό.

β) Αν μεταφερθείς στην επιλογή του PCXDUMP, advanced options, θα δεις ότι υπάρχει η επιλογή Animation που είναι OFF. Αν πατήσεις το enter σε αυτήν και βάλεις τον αριθμό των δευτερολέπτων μεταξύ των φωτογραφιών, είσαι έτοιμος.

γ) Το Doublespace είναι μεν

πολύ χρήσιμο, αλλά κανείς δεν μπορεί να εγγυηθεί ότι θα είναι 100% ασφαλές. Επανειλημμένα έχουν αναφερθεί προβλήματα, προέρχονται όμως από μία μειοψηφία όσων που το χρησιμοποιούν. Επειτα, το Doublespace λόγω της διαδικασίας συμπίεσης/αποσυμπίεσης επιβραδύνει σημαντικά τις λειτουργίες του δίσκου, γεγονός που μεταφράζεται σε μικρότερες ταχύτητες εκτέλεσης κάποιων λειτουργιών. Με τις τιμές των σκληρών δίσκων να έχουν πέσει δραματικά και να μειώνονται διαρκώς, η αγορά ενός δεύτερου δίσκου είναι η καλύτερη λύση.

δ) 4 MB μνήμης.

Υ.Γ.1: Αυτό είναι προς το παρόν άγνωστο, αλλά μόλις υπάρξει κάποια εξέλιξη θα ενημερωθείς από τα περιοδικά.

Υ.Γ.2: Οπως βλέπεις το γράμμα σου απαντήθηκε. Κανένα γράμμα δεν "ανακυκλώνεται".

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

***Α**γαπητό PC Master,*

Είμαι κι εγώ ένας από τους χιλιάδες αναγνώστες σου και σου γράφω δεύτερη φορά, αφού το πρώτο γράμμα μου φαίνεται πως δεν έφτασε ποτέ στα χέρια σας.

1) Ο διπλασιασμός της δισκέτας έπρεπε να είχε γίνει, πιστεύω, πολύ νωρίτερα, ίσως από όταν αρχίσατε να βάζετε 3,5" δισκέτα. Πιστεύω πως και ένα CD θα ήταν ό,τι πρέπει. Δεν χρειάζεται να βάζετε κάθε μήνα. Απλώς κάθε δυο-τρεις ή τέσσερις μήνες. Το CD θα μπορούσε να περιέχει demos από όλα τα παιχνίδια στο τεύχος εκείνου του μήνα καθώς και demos από τα διάφορα προγράμματα. Μην όμως αυξήσεις την τιμή κι άλλο, γιατί κάποιοι ήδη έχουν δυσαρεστηθεί με την τωρινή τιμή (ανάμεσά τους κι εγώ).

2) Θα μπορούσες επίσης να έβαζες κάθε μήνα μία σελίδα με λίστες από BBSs ή Web Pages (δεν χρειάζεται να είναι μόνο ελληνικές, να είναι και ξένες) για τους φίλους που έχουν modem.

3) Πρώτο τεύχος της καινούριας εποχής και ένα ασυγχώρητο και τελείως γελοίο λάθος δεν έλειψε να μην υπάρχει (και μάλιστα σε πολύ φανερό σημείο) στο εξώφυλλο. Συγκεκριμένα, σαν υπότιτλο στην εικόνα του Star Trek έχετε βάλει The Last Dynasty και σαν υπότιτλο στην εικόνα του The Last Dynasty έχετε βάλει Star Trek.

4) Οσο για τη στήλη του 3D-Studio να την έχετε κάθε μήνα, γιατί έχω το καινούριο 3D-Studio (Rel. 4) και έχω πωρωθεί. Πραγματικά, είναι ένα αριστούργημα!

Πρόσφατα (για την ακρίβεια πριν από τέσσερις εβδομάδες) πήρα καινούριο υπολογιστή. Είναι ένας 486DX4/100 με 16MB RAM, 850HDD, 1 Floppy drive 1.44, SVGA κάρτα γραφικών (είναι η S3 Trio64T στα 2MB DRAM και θα την αλλάξω σε 868 στα 2MB DRAM), μία 15" έγχρωμη οθόνη N/I L/R, 1024x768, ένα εσωτερικό 4x CD-ROM της NEC και την SB AWE32 ASP. Τον έχω συνδέσει με το στερεοφωνικό μου και ο ήχος είναι τέλειος.

Οι συνηθισμένες απορίες:

1) Είναι καλός αυτός ο υπολογιστής και πόσο καιρό θα κρατήσει ακόμα;

2) Μπορείς να μου πεις τη γνώμη σου για την αλλαγή της κάρτας γραφικών από Trio σε 868 (πάντα της D. Stealth);

3) Ισως τα Χριστούγεννα να πάρω ένα modem. Λέω να πάρω ένα εξωτερικό (U.S. Robotics ή Boca) 28.800 bps και v. 32 ή 34. Είναι καλή η επιλογή μου αυτή; Εκτός, βέβαια, κι αν βγουν ταχύτερα όπως 57.000bps, οπότε αλλάζει το πράγμα!

4) Σε μερικές μέρες θα μου δώσουν τα Windows 95, αλλά είμαι ακόμα διστακτικός. Εσύ τι λες, μόλις μου τα δώσουν να τα βάλω να ξεμπερδεύω ή να περιμένω να αλλάξω πρώτα την κάρτα γραφικών;

5) Η πλάκα είναι πως όταν πήρα τον υπολογιστή δεν μου έδωσαν drivers για την κάρτα γραφικών. Και αυτή τη στιγμή το 3D-Studio τρέχει σε VGA (παλιές καλές μέρες) στα 16 ή 256 χρώματα (δεν είμαι ακόμα σίγουρος). Αυτές τις μέρες θα πάω να τους πάρω.

Σε γενικές γραμμές, αυτές ήταν οι προτάσεις μου και οι απορίες μου!

Φιλικά

Σπύρος Παπαδάκης

Υ.Γ.1: Εχω κολλήσει στο Bioforge και στο Discworld. Πώς παίρνω το dragons breath από το "Βλάχο" και το imp πώς θα το βγάλω από την τρύπα που έχει χωθεί. Σας παρακαλώ, σας ικετεύω. (Master, send me the answer.) Η διεύθυνσή μου είναι στο φάκελο!

Υ.Γ.2: Στο Bioforge, όταν συναντώ Mumba (πώς λέγεται αυτός) όταν συμβαίνουν ό,τι συμβαίνει δεν μπορώ να βγω από το δωμάτιο γιατί υπάρχει ένας φύλακας. Μόλις πάω να τρέξω με πυροβολεί. Πώς τον ξεφορτώνομαι;

Στείλτε μου ένα γράμμα με τις απαντήσεις αυτών των παιχνιδιών.

Υ.Γ.3: Στο Discworld, πού βρίσκω το Magic Coil; (Οι ερωτήσεις μου όλες είναι, φυσικά, για το πρώτο μέρος του παιχνιδιού.)

Απάντηση, θέλω οπωσδήποτε απάντηση. Το Discworld είναι πολύ καλό παιχνίδι. Οσο για τα bugs που είχατε γράψει, ξεχάστε τα. Είναι πλέον παρελθόν (τουλάχιστον στο CD).

Υ.Γ.4: Ο Τσουρινάκης πρέπει να είναι φοβερό άτομο (πέστε του ένα γεια από μένα). Αλήθεια, γράφει ή έγραφε ποτέ σε άλλο περιοδικό (στο χώρο του metal);

Υ.Γ.5: Ξέρω ότι δεν θα δημοσιευτεί το γράμμα μου, αλλά δεν με πειράζει. Θέλω μόνο κάποιες απαντήσεις στις ερωτήσεις μου αλλά κυρίως στα παιχνίδια. Αν μπορέσει, ας μου στείλει ο King ένα γράμμα με τις απαντήσεις στις ερωτήσεις μου!



ΝΑΙ, κυρίες και κύριοι, είναι γεγονός, το γράμμα τελείωσε!!!!

Τη διεύθυνσή μου θα τη βρείτε.... στο φάκελο!

Υ.Γ.6: Οταν λέω "Βλάχο" εννοώ το Βλάκα που πουλάει τα dragons breath. Καλά, το imp ανοίγει ποτέ?

Καλό Χειμώνα (άσχετο)

Φίλε Σπύρο,

Ουφ, το γράμμα σου είναι πράγματι μακροσκελέστατο, αλλά ας δούμε τα πράγματα με τη σειρά.

1) Οπως βλέπεις, το CD είναι πλέον πραγματικότητα!

2) Μπορεί να μην έχουμε κάποια ξεχωριστή λίστα με Web pages, αλλά πάντως στις διάφορες στήλες υπάρχουν συχνά-πυκνά και κάποιες διευθύνσεις. Πάντως, η ιδέα σου είναι καλή και... υπό σκέψη.

3) Δυστυχώς, ο "ηλεκτρονικός" δαίμονας έκανε την εμφάνισή του. Ζητούμε την κατανόηση των αναγνωστών. Εξάλλου, κάθε αρχή και δύσκολη!

4) Το PC Master απευθύνεται σε όλες τις κατηγορίες χρηστών, ακόμη και σε power users, οπότε χαιρόμαστε που η στήλη έτυχε θετικής ανταπόκρισης.

Ας περάσουμε, όμως, στα σχετικά με τον υπολογιστή.

1) Ο υπολογιστής σου έχει ικανοποιητική σύνθεση που θα αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις των προγραμμάτων για δύο με τρία χρόνια. Εκτιμήσεις για μεγαλύτερη διάρκεια δεν μπορούν να γίνουν από κανέναν, διότι όπως ξέρεις στο χώρο των υπολογιστών οι μέρες αντιστοιχούν με... χρόνια!

2) Δεν θα παρατηρήσεις αξιοσημείωτη διαφορά επιδόσεων. Μπορείς να παραμείνεις στην υπάρχουσα σύνθεση.

3) Η επιλογή είναι πολύ καλή. Μην περιμένεις τέτοιες ταχύτητες στα modems, διότι το υπάρχον τηλεφωνικό δίκτυο δεν έχει καλή ποιότητα για να αντεπεξέλθει σε τέτοιες ταχύτητες. Λίγο παραπάνω από τα 28.800 θα ανεβούμε ακόμη.

4) Με τη σύνθεση που έχεις, τα Windows - λογικά - δεν θα παρουσιάσουν πρόβλημα και θα μπορέσεις να τα δουλέψεις με άνεση. Τόλμησε το βήμα, αρκεί να είσαι προσεκτικός κατά την εγκατάσταση. Το νέο περιβάλλον, κατά τη γνώμη μας, θα σε ανταμείψει.

5) Πρέπει να ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ να σου δώσουν drivers. Είναι απαράδεκτη παράλειψη εκ μέρους τους το ότι κατά την αγορά του μηχανήματος δεν σε εφοδίασαν με τους απαραίτητους drivers για την κάρτα γραφικών.

Οπως βλέπεις, το γράμμα σου δημοσιεύτηκε. Οι δε ερωτήσεις των υστερόγραφων για τα παιχνίδια διαβιβάστηκαν στον αρμόδιο συντάκτη του περιοδικού.

ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,

Μια που το γράμμα μου είναι αρκετά μεγάλο, θα σου πω μόνο ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό για PC users και θα περάσω κατευθείαν στο ψητό.

1) Τα IDE CD-ROM drives χρειάζονται enhanced IDE controller ή δουλεύουν και με απλό IDE;

2) Για να βάλω enhanced IDE controller στον υπολογιστή μου πρέπει να τον υποστηρίζει το BIOS μου;

3) Πώς μπορώ να γράψω στη CMOS RAM;

4) Ενας DX4-100 της AMD είναι πιο αργός από έναν DX4-100 της Intel ή οι διαφορές τους περιορίζονται στην τιμή;

5) Εχω ακούσει για μετατροπείς, οι οποίοι επιτρέπουν τη χρήση SIMMs 30pin σε συστήματα με slots των 72pin. Είναι αλήθεια και, αν ναι, πόσο κοστίζουν;

6) Για τη στήλη How To: Σχετικά με τη SoundBlaster, πότε θα κάνετε επιτέλους εκείνο το αφιέρωμα για το οποίο έχω βαρεθεί να ακούω περί "προσεχούς τεύχους";

7) Μία πρόταση: Γιατί δεν βάζετε τα προγράμματα της στήλης How To και στη δισκέτα; Θα αποτελούσε μεγάλη διευκόλυνση για τους αναγνώστες που προγραμματίζουν (π.χ. εγώ). Με την έλευση, άλλωστε, της 1.44 δεν νομίζω ότι θα υφίσταται πρόβλημα χώρου.

8) Το τελευταίο μου ερώτημα μάλλον θα σου φανεί περίεργο, όμως η απάντησή σου έχει μεγάλη σημασία για μένα. Οταν έκανες το review του Frontier: The First Encounters (ή Elite III) εκτός από το CD, το manual, το βιβλιαράκι με τις ιστορίες, την κάρτα εγκατάστασης και τη registration card της GAMETEX, υπήρχε τίποτα άλλο μέσα στο κουτί του παιχνιδιού;

You are the Best
Φιλικά
Φρίξος Κοψαχείλης
a Power User

Φίλε Φρίξο,

Ευχαριστούμε για τα καλά λόγια και συνεχίζουμε επί της ουσίας:

1) Δουλεύουν και με απλό.

2) Οχι, αλλά δεν θα έχεις τις αυξημένες ταχύτητες που προσφέρει.

3) Οι μνήμες CMOS δεν μπορούν να εγγραφούν/αναγνωστούν μέσα από ένα πρόγραμμα αλλά μέσω firmware.

4) Ο επεξεργαστής της AMD είναι γενικά ταχύτερος και πρακτικά ο μόνος που θα βρεις στην αγορά, καθώς η Intel έχει σταματήσει την παραγωγή των 486 επικεντρώνοντας την προσοχή της στους Pentium.

5) Πράγματι, υπάρχουν τέτοιοι μετατροπείς (simmsavers τα αποκαλούν οι Αμερικανοί), αν και στην Ελλάδα είναι δυσεύρετοι και κοστίζουν αρκετά (περίπου 14.000 δρχ.), ενώ στο εξωτερικό περίπου 5.000 δρχ.

6) Το καλό πράγμα αργεί να γίνει...

7) Αυτό έχει γίνει ήδη.

8) Δυστυχώς, το review έγινε από άλλο συντάκτη και όταν τον ρώτησα μου απάντησε - και πάλι δυστυχώς - ότι δεν θυμότανε.

ΤΙΜΕΣ

Αγαπητό PC Master, Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου που σε παίρνω από το 14ο τεύχος και από τότε έχεις κάνει σημαντικές βελτιώσεις στην ύλη σου και τη μορφή σου. Αλλά, ας μπούμε στο "ψητό". Εχω έναν υπολογιστή 386SX/33MHz, 4MB RAM, 130 MB σκληρό, κάρτα ήχου Sound Vision 8 με ηχεία και μικρόφωνο, κάρτα οθόνης VGA 512 KB, έγχρωμη οθόνη, mouse, drive 1.44. Θα ήθελα να μου πεις την τιμή στην οποία θα μπορούσα να πουλήσω τον υπολογιστή μου, αν ήταν καινούριος.

Επίσης, θα ήθελα να μου πεις πόσο κάνει ένας υπολογιστής με τα εξής χαρακτηριστικά: 486DX2/66MHz, 4MB RAM, 420 MB σκληρό, Sound Blaster 16 SVGA κάρτα και οθόνη και όλα τα παρεμφερή (drive, ports...)

Φιλικά
Αλέξανδρος Δασκαλάκης

Φίλε Αλέξανδρε,

Δυστυχώς, η διαμόρφωση του υπολογιστή σου είναι τέτοια που με τα σημερινά δεδομένα δεν θα είχε νόημα να πωληθεί παρά μόνο - σε ειδικές περιπτώσεις - σε κάποιον που ψάχνει ένα πολύ απλό σύστημα. Θα μπορούσες ενδεχομένως να πουλήσεις κάποια συγκεκριμένα

Αλληλογραφία

τμήματα όπως τη μνήμη και την οθόνη. Το σύστημα που αναφέρεις θα σου κοστίσει περίπου 250.000 δρχ. χωρίς την οθόνη και δίχως να υπολογίσουμε τον ΦΠΑ. Βέβαια, στην πράξη μπορεί κάποια προϊόντα να μην τα βρεις πλέον - για παράδειγμα, ο μικρότερος δίσκος που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στην αγορά είναι των 540MB.

Επίσης, μην τσιγκουνευτείς στην αγορά μνήμης, διότι είναι κρίσιμο σημείο για ικανοποιητικές επιδόσεις.

Τα 8MB είναι απαραίτητα πλέον στην εποχή μας. Μπορείς πάντως να κρατήσεις κάποια εξαρτήματα/περιφερειακά από τον υπολογιστή σου όπως τα drives, ηχεία, μικρόφωνα κ.λπ. και να τα χρησιμοποιήσεις στον καινούριο.

WINDOWS 95

Αγαπητό PC Master,

Καταρχήν, να σε συγχαρώ και εγώ για την καταπληκτική σου ύλη και για τη φοβερή σου βελτίωση από το τεύχος No 12 (τότε σε πήρα για πρώτη φορά), τότε που είχες σαν παιχνίδια τα μοναδικά Popcorn, Battleship και το Walls, μέχρι σήμερα που σαν παιχνίδια έχεις το Chaos το Framed και το Peg...

Είμαι κάτοχος ενός 8088 με οθόνη Hercules και χωρίς σκληρό δίσκο, τον οποίο πήρα πριν από 6 χρόνια 235.000 δραχμές (τότε ήμουν άσχετος με την Πληροφορική), αλλά αφού γνώρισα καλά τον κόσμο των υπολογιστών και είδα ότι δεν πάει άλλο με τον 8088, αγόρασα στις αρχές Ιουλίου του 1995 έναν 486/DX2/66 με 8MB RAM CD-ROM, κάρτα ήχου, modem, εκτυπωτή inkjet, SVGA με 1MB. Πιστεύω ότι το σύστημα αυτό θα ικανοποιήσει τις ανάγκες μου στον προγραμματισμό, με τον οποίο ασχολούμαι στον κλάδο της Πληροφορικής στην Γ' τάξη του Ενιαίου Πολυκλαδικού Λυκείου Χανίων. Καλύτερα να σταματήσω την πολυλογία και να μπω στο ψητό.

α) Γύρω από τα Windows 95 ακούγονται αρκετά σχόλια όπως το ότι καταλαμβάνουν όλη τη διαθέσιμη μνήμη RAM, με αποτέλεσμα να κολλάει όλο το σύστημα σε οτιδήποτε χρειάζεται αρκετή μνήμη. Τα Windows 95 κολλάνε σε εφαρμογές κάτω των 32 bits και στο παράθυρο του DOS. Αληθεύουν όλα αυτά;

β) Πέρα από γλάστρα, τι άλλο μπορώ να κάνω τον 8088 της Philips;

γ) Το σύστημά μου είναι ικανοποιητικό για εφαρμογές multimedia με video εικόνα και ήχο. Αν όχι, τι άλλο χρειάζεται να προσθέσω;

(Σημείωση: Τα αρχεία video μπορώ να τα μεταφέρω μέσω ενός άλλου υπολογιστή, έχω το Toolbook.)

δ) Το modem κάνει πάρα πολλά παράσιτα. Τι άραγε φταίει και πώς διορθώνεται; (Η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων είναι 14.400.)

ε) Υπάρχει περίπτωση να

δημιουργηθεί κόμβος της CompuLink στα Χανιά και αν ναι, πότε;

στ) Γίνεται να σου στείλω μερικές δικές σου δισκέτες 5 1/4 χαλασμένες για να μου στείλεις καλές;

Υ.Γ.1: Σου στέλνω την τελευταία δισκέτα σου Νο 65, διότι τα αρχεία είναι χαλασμένα.

Υ.Γ.2: Ευχαριστώ εκ των προτέρων για τη δημοσίευση.

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΗΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑΣ ΣΑΣ.

Μάνθος Γαβριλάκης
Χανιά Κρήτης

Φίλε Μάνθο,

Ευχαριστούμε για τα θετικά σχόλια και προχωρούμε στις απαντήσεις:

α) Τα Windows 95 δεν είναι χωρίς προβλήματα, αλλά σε γενικές γραμμές η απόδοσή τους είναι ικανοποιητική. Σίγουρα τα πράγματα δεν είναι δραματικά όπως, ίσως, σου τα περιέγραψαν. Η συντριπτική πλειοψηφία των 16-bit εφαρμογών "τρέχουν" χωρίς προβλήματα, ενώ και τα περισσότερα προγράμματα DOS λειτουργούν χωρίς ιδιαίτερες "ανησυχίες". Χρειάζονται πράγματι αρκετή μνήμη για να λειτουργήσουν καλά, αλλά τα 8MB θα σε καλύψουν προς το παρόν.

β) Μπορείς να τον χαρίσεις σε κάποιο φίλο ή συγγενή σου μικρότερης ηλικίας, που θα ήθελε να αποκτήσει μια πρώτη επαφή με τον κόσμο των υπολογιστών. Μπορείς, επίσης, να τον χρησιμοποιείς εσύ ή κάποιος άλλος για στοιχειώδη επεξεργασία κειμένου. Επίσης, μπορείς να τον δωρίσεις σε κάποιο ίδρυμα ή σχολείο που ενδεχομένως θα μπορούσε να το αξιοποιήσει για στοιχειώδη εκπαίδευση. Η άλλη λύση είναι να δημιουργήσουμε ένα μουσείο Πληροφορικής για όλα τα γερασμένα, πλην ένδοξα, μηχανήματά μας!

γ) Το σύστημά σου είναι επαρκές για τη μεγάλη πλειοψηφία των multimedia εφαρμογών. Βέβαια, αυτό ισχύει με τα σημερινά δεδομένα, καθώς δεν γνωρίζουμε στο μέλλον τι θα παρουσιαστεί.

δ) Δυστυχώς, το μεγάλο πρόβλημα με τα modems και τις ενσύρματες επικοινωνίες, γενικότερα, στην Ελλάδα είναι η ανύπαρκτη ποιότητα των τηλεφωνικών γραμμών του ΟΤΕ. Δεν μπορούν να γίνουν και πολλά από τον τελικό χρήστη. Δοκίμασε να συνδεθείς με μικρότερη ταχύτητα και επαλήθευσε ότι η ταχύτητα της σειριακής δεν είναι ρυθμισμένη πάνω από τα 19.200.

ε) Οταν υπάρξει τέτοιου είδους εξέλιξη θα ανακοινωθεί από τα περιοδικά.

στ) Στείλε τες αλλά, αν δεν υπάρχουν οι πρωτότυπες, ίσως και να μην μπορέσουμε να σου τις αλλάξουμε. Ελπίζουμε, την ώρα που θα διαβάζεις την απάντηση στο γράμμα σου, να έχεις λάβει και τη δισκέτα Νο 65.

3DO BLASTER

Αγαπητό περιοδικό, κύριοι,

Συγχαρητήρια. Είστε το καλύτερο περιοδικό που έχει περάσει από τα χέρια μου (έ-

Αλληλογραφία

χουν περάσει όλα τα περιοδικά του χώρου νομίζω), γι' αυτό έμεινα σε σένα. Οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής:

1) Εχω έναν Quest 486 SX33, 4MB RAM, 265HD, modem 14.400, χωρίς CD-ROM και κάρτα ήχου. Σε παρακαλώ, μπορείς να μου πεις πόσο θα αντέξει το μηχάνημά μου (θα πάρω CD), εάν αντέχει.

2) Τα διάφορα παιχνίδια (στα καινούρια αναφέρομαι) που κυκλοφορούν τρέχουν χωρίς κάρτα ήχου;

3) Ενα CD-ROM 2x για πόσο καιρό αντέχει; Αξίζει να πάρω ένα τώρα;

4) Η 3DO Blaster τι ακριβώς είναι;

Αυτές ήταν οι μικρές μου απορίες, ξέχασα... Το modem μου είναι καλό Supra Fax/modem 14.400. Εκτός από τα άλλα, ο επεξεργαστής μου αντέχει; Υπάρχει προοπτική η CompuLink να έρθει στη Σάμο; Τέλος, αληθεύει ότι όσοι πάνε στην CompuLink μετά από λίγο φεύγουν;

Κώστας Καλατζής

Φίλε Κώστα,

Ευχαριστούμε για τα καλά λόγια και προχωρούμε στις απαντήσεις που σε ενδιαφέρουν.

1) Δυστυχώς, η αντοχή ενός μηχανήματος στο χρόνο είναι ο μόνιμος πονοκέφαλος όσων ασχολούνται με την Πληροφορική. Ο 486 φαίνεται να παραδίδει τα σκήπτρα στον Pentium και ανάλογα αυξάνουν και οι απαιτήσεις σε μνήμη και χωρητικότητα του σκληρού δίσκου. Το μηχάνημα που έχεις τώρα μπορεί να δουλέψει με τις περισσότερες εφαρμογές, αν και όχι τόσο άνετα. Ολα, βέβαια, εξαρτώνται από τις εφαρμογές με τις οποίες εργάζεσαι συνήθως. Το διάστημα για το οποίο θα σε καλύψει ακόμη είναι ίσως ένας χρόνος.

2) Τα περισσότερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά θα δουλέψουν χωρίς κάρτα ήχου, αλλά βέβαια χάνεις μεγάλο μέρος της αξίας τους έτσι. Εφόσον, όμως, σκέφτεσαι την αγορά CD-ROM, το πιο λογικό είναι να αγοράσεις και μια κάρτα ήχου μαζί με τα ηχεία για να έχεις έναν multimedia υπολογιστή.

3) Αυτή τη στιγμή, η καλύτερη αγορά είναι ένα CD-ROM 4x, καθώς τα διπλής ταχύτητας δεν επαρκούν για αρχεία video και τείνουν να εξαφανιστούν από τις προτιμήσεις των αγοραστών.

4) Πρόκειται για μια κάρτα που ουσιαστικά μετατρέπει τον υπολογιστή μας σε ...παιχνιδομηχανή, επιτρέποντας να "τρέξουμε" τίτλους 3DO.

Το modem θα καλύψει τις ανάγκες σου, αλλά δυστυχώς ο επεξεργαστής αυτός έχει αρχίσει να δείχνει την ηλικία του και δεν μπορεί να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις κάποιων καινούριων μηχανημάτων. Σημαντικό ρόλο, όμως, στις επιδόσεις ενός συστήματος παίζει και η μνήμη. Τα 8MB είναι ένα πιο λογικό μέγεθος για καλή απόδοση.

Προς το παρόν, δεν είναι γνωστό αν και πότε η CompuLink θα δημιουργήσει κόμβο στη Σάμο. Αναφορικά τώρα με τις υπηρεσίες που παρέχει, το γεγονός ότι είναι η μεγαλύτερη υπηρεσία online πληροφόρησης και ο πρώτος Internet provider στην Ελλάδα (έστω με μικρή διαφορά από τον δεύτερο) είναι ενδεικτικό της ποιότητας των υπηρεσιών της.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ INTERNET

Τι να πω, το Internet με προβληματίζει. Είναι φοβερό το γεγονός ότι ο άνθρωπος μπορεί να έρθει σε επαφή με τόσες πληροφορίες, να επικοινωνήσει με ανθρώπους και να γνωρίσει γεγονότα και καταστάσεις μέσα από το ίδιο του το σπίτι, καθισμένος σε μια καρέκλα και πατώντας κάποια πλήκτρα. Χωρίς να θέλω να μελλοντολογήσω και να παραστήσω τον ειδήμονα, νομίζω πως τα πράγματα στη συνέχεια θα χειροτερέψουν. Οι άνθρωποι δεν θα βγαίνουν από το σπίτι τους, αφού θα κάνουν τα πάντα μέσα από αυτό. Πράγματι, με φοβίζει η γνώμη κάποιων επιστημόνων σύμφωνα με την οποία ο μελλοντικός άνθρωπος θα έχει μεγάλα δάχτυλα, τεράστιο κεφάλι και ατροφικά πόδια.

Φιλικά,

Σταύρος Βαπορίδης

Υ.Γ.: Είμαι ανοικτός σε κάθε είδους σκέψεις, απόψεις και συζητήσεις.

Φίλε Σταύρο,

Οι προβληματισμοί που θέτεις είναι πράγματι σημαντικοί και θα μας απασχολήσουν όλους κάποτε. Το Internet θα γίνει κομμάτι της ζωής των περισσοτέρων από εμάς, αργά ή γρήγορα. Το αν θα ασκήσουμε καλή χρήση ή όχι είναι κάτι που εναπόκειται σε εμάς να αποφασίσουμε. Από μόνο του το Internet δεν είναι καλό ή κακό, εμείς του προσδίδουμε τέτοιες ιδιότητες σύμφωνα με τη χρήση που κάνουμε. Μέσα από το Internet γνωρίζουμε τις ιδέες και τις απόψεις εκατομμυρίων ανθρώπων, ανεξαρτήτως χώρας και τοποθέτησης, κάτι αδιανόητο πριν. Ο πλούτος των πληροφοριών του είναι ανεκτίμητος για μαθητές, φοιτητές και επαγγελματίες όλων των ειδικοτήτων. Από την άλλη, κάποιοι υποστηρίζουν ότι με την εφαρμογή της Virtual Reality πολλές από τις εργασίες μας θα ατονήσουν και επιπλέον η πνευματική θα αυξάνει σε βάρος της χειρωνακτικής. Από αυτή τη θέση, άλλωστε, προκύπτουν και τα συμπεράσματα των ερευνητών σχετικά με τη διαφοροποίηση της μορφολογίας του ανθρώπινου σώματος μέσα σε λίγα χρόνια. Οπως κι αν έχουν τα πράγματα, το PC Master είναι εδώ, αληθινό και χειροπιαστό! Ελπίζουμε το μέλλον να φέρει κάτι καλύτερο και να έχουμε όλοι επιλογές για το δρόμο που θα ακολουθήσουμε.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Τέσσερις φίλοι από τον Τίρναβο (οι Αρης, Βαγγέλης, Βασίλης και Ηλίας) θέλουν να δημιουργήσουν μία ερασιτεχνική BBS. Υπάρχουν πολλά shareware προγράμματα για να "στήσει" κανείς μια BBS, σε περιβάλλον κειμένου πάντοτε. Οπως είναι ευνόητο όμως, όταν η γραμμή θα είναι κατειλημμένη για μια τέτοια λειτουργία, δεν μπορεί να εξυπηρετεί τα κανονικά τηλεφωνήματα, αφού θα δίνει σήμα ότι είναι busy. Μπορεί κανείς να τα βρει σε ένα από τα πολλά CD-ROMs που κυκλοφορούν με shareware προγράμματα. Τα περισσότερα από αυτά τα πακέτα έχουν δυνατότητες ανταλλαγής μηνυμάτων, δημιουργίας και διαχείρισης διασκέψεων καθώς και λήψης αρχείων από το χρήστη.

Αναφορικά με το δεύτερο σκέλος του γράμματος, η σύνδεση με αυτό τον τρόπο είναι ανέφικτη. Ο κόμβος της Λάρισας, πάντως, θα εξυπηρετεί με λογικό κόστος και την περιφέρεια του νομού, αλλά βέβαια η καλύτερη λύση θα ήταν να δημιουργήσει η CompuLink κόμβο και στην πόλη σας, κάτι μάλλον απίθανο μεσοπρόθεσμα. ■

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ ΣΤΟ PC

Πολλές ευχές από τη στήλη, με χαρούμενες αγορές για το παραμελημένο PC σας και λιγότερα προβλήματα. Ο μήνας που πέρασε ήταν επεισοδιακός. Πάνω που έλεγα ότι ησύχασα...

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

Όλα ξεκίνησαν, όταν πήγα να εγκαταστήσω ένα πρόγραμμα στον Image και ξαφνικά ακούστηκε κάτι παράξενο. Το μηχάνημα έκανε reset (!!!) και όταν ξεκίνησε πάλι, μου δήλωσε missing operating system. Τι έκανε, λέει; Μπαίνω στο bios και διαπιστώνω ότι οι ρυθμίσεις του σκληρού δίσκου είχαν κάνει φτερά! Αφού σταυροκοπήθηκα (δις), αναλογίστηκα αμέσως ότι η μητρική μου είναι παλιά και δεν έχει auto detect για το σκληρό δίσκο, ενώ φυσικά δεν έβρισκα πουθενά το manual. Μία απελπιστική κατάσταση δηλαδή.

Πήρα την boot δισκέτα από το ράφι και μπήκα σε DOS mode. Εβλεπα μεν το σκληρό, αλλά μόνο το ένα partition, καθώς το άλλο είχε κάνει φτερά. Οταν έβγαλα το Norton disk doctor και το έτρεξα, γρήγορα διαπίστωσα ότι ο Conner είχε γίνει άνω-κάτω. Το εντελώς παρανοϊκό είναι ότι δεν δεχόταν ούτε format ούτε fdisk ούτε τίποτα!

Αρχισα να σκέφτομαι διάφορα θλιβερά και σκοτεινά, με κύριους υπόπτους τυχόν viruses και τα Windows 95.

Ομως, αναλογίζομαι ότι εφόσον έχω το scan του McAfee να ελέγχει το μηχάνημα κατά την εκκίνηση, η περίπτωση ιού είναι κάπως απίθανη - εξάλλου, σε ελέγχους που έκανα, δεν βρήκα τίποτα. Από την άλλη, τα ταλαίπωρα τα 95 γιατί να φταίνε;

Αφού βρήκα τις δηλώσεις κυλίνδρων, sectors και άλλων χαρακτηριστικών, μπόρεσα να κάνω format στο δίσκο, αλλά δεν μπορούσα με τίποτα να ξεκινήσω το σύστημα από εκεί! Μου εμφάνισε και κάτι invalid media, bad track 0, κάποια στιγμή, οπότε... Χώρια που έχασα και τις ρυθμίσεις του CD-ROM της Sony, το οποίο - ανάθεμα την ώρα - θέλει να ψάχνει κανείς να βρει σε ποια διεύθυνση αντιστοιχεί.

Για να μην πολυλογώ, αποφάσισα να θέσω



τέρμα στον Image, ο οποίος θα γίνει βίδες. Οι μνήμες, τα drives και το monitors θα κρατηθούν, ενώ τα υπόλοιπα θα πάνε να συναντήσουν το δημιουργό τους. Τι ειρωνεία! Ο δίσκος έκανε crash δύο εβδομάδες μετά τη λήξη της εγγύησης - ούτε προγραμματισμένο να τον είχαν! Εδωσα 100.000 χιλιάδες για τα 200 MB του πριν από τρία χρόνια και, τώρα, με τα ίδια λεφτά αγοράζω οκταπλάσιας χωρητικότητας σκληρό. Αυτή είναι η πληροφορική μας μοίρα, δυστυχώς.

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΤΩΠΟ...

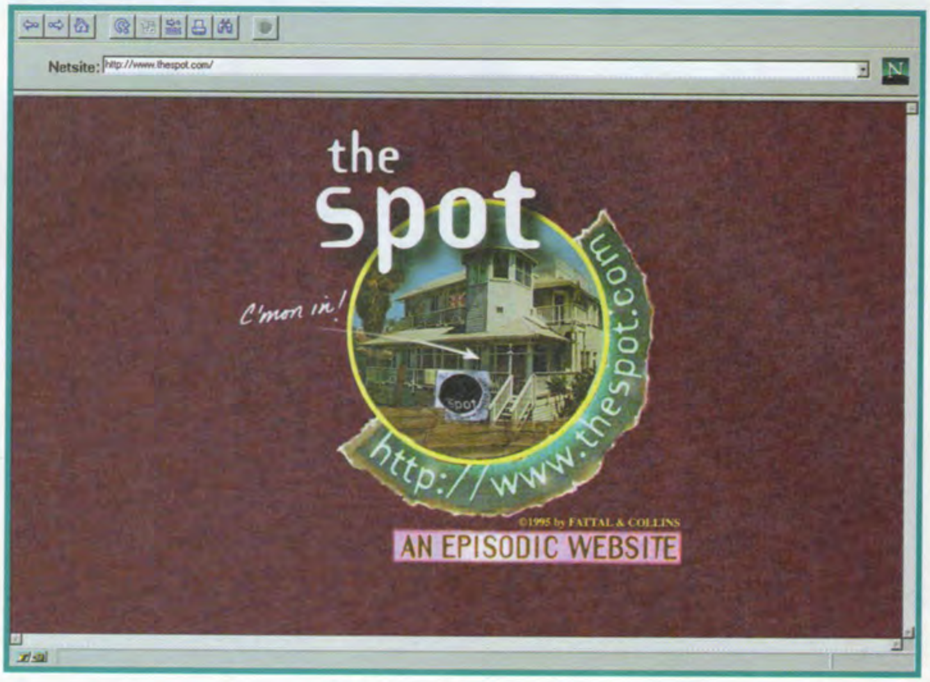
Λοιπόν, όσο περνά ο καιρός, τα 95 δείχνουν τις αρετές τους. Δεν έχω αξιόλογα προβλήματα σταθερότητας. Τον τελευταίο μήνα, παρουσιάστηκαν 2-3 "κολλήματα", τα οποία επιλύθηκαν εύκολα και απλά από το ίδιο το λειτουργικό, που έκλεισε τις προβληματικές εφαρμογές χωρίς μπελάδες.

Αναφορικά με τις εφαρμογές, το Corel Photo Paint είναι κάπως ασταθές στην τελευταία του έκδοση, αλλά είναι εξαίσιο πρόγραμμα, με πολλές δυνατότητες και φίλτρα επεξεργασίας. Το Corel Dream 3D είναι όμως βράχος! Το Powerpoint ...δεν καταλαβαίνει τίποτα, ακόμη και με αρχεία παρουσιάσεων των 25 MB, ενώ το Corel Draw 6.0, από ό,τι έχω δει σε χρήστες που το δουλεύουν, έχει αρκετά προβλήματα ...προσαρμογής στο νέο περιβάλλον. Δεν έχω δουλέψει ακόμη το Excel και το Word σε έκταση, γι' αυτό και δεν μπορώ να αναφέρω πολλές παρατηρήσεις, αλλά επιφυλάσσομαι για το επόμενο τεύχος. Στα βασικά τους σημεία δουλεύουν καλά.

Το καινούριο user-interface το βρίσκω υπέροχο, αν και πρόκειται για θέμα συχνά υποκειμενικό. Μου αρέσει να τροποποιώ το sendto menu και να στέλνω αρχεία κατευθείαν στο zip drive για backup. Είναι τέλειο και μπορείτε να αλλάξετε εύκολα το menu. Από το Windows explorer βρείτε το folder sendto και βάλτε όσα δικά σας shortcuts θέλετε.

Μια και αναφερθήκαμε σε αυτό, το zip drive "σαρώνει" παγκοσμίως. Μάλιστα, ένας υποψήφιος αγοραστής ανέφερε με παράπονο πως είναι No 16.383 στη λίστα αναμονής της Iomega. Μέχρι τώρα, έχει αποδειχθεί επιτυχημένη αγορά και με γλιτώνει από την αγορά νέου δίσκου. Γιατί, εδώ που τα λέμε, έχουν μείνει 80 MB ελεύθερα στο Western Digital Caviar, από τα αρχικά 850. Περιμένω, λοιπόν, δύο νέα δισκάκια zip για να ξαλαφρώσω λίγο το σκληρό δίσκο από αρχεία δεδομένων. Είναι μία από τις καλύτερες χριστουγεννιάτικες αγορές, κατά τη γνώμη μου, σε ό,τι αφορά το hardware.

Βάλαμε τα Windows 95 σε αρκετά μηχανήματα στη δουλειά και τα αποτελέσματα ήταν ανάμεικτα. Στα περισσότερα, η αναβάθμιση έγινε απρόσκοπτα, αλλά υπήρξαν και ορισμένα που κόλλαγαν ανεξήγητα κατά την εκκίνηση. Για να μπει κάποιος στα Windows, πρέπει να πατήσει F8, να βγει σε "command prompt only" από το menu και, μετά, να δώσει win για να μπει στα 95! Μόνα τους, δεν ξεκινάνε με καμία δύναμη. Ακόμη ψάχνουμε να βρούμε τι φταίει. Στις περισσότερες περιπτώσεις, οι real-mode drivers που είχαμε για τα CD-ROMs αναγνωρίστηκαν χωρίς προβλήματα, ενώ και τα υποσυστήματα γραφικών λειτούργησαν χωρίς ανάγκη ρυθμίσεων. Βέβαια, επειδή τα μηχανήματα αυτά έχουν ένα σωρό από διαφορετικά εξαρτήματα, είχαν φασαρία ...γραφειοκρατική μέχρι να έρθουν σε λογαριασμό. Το τελικό συμπέρασμα είναι: Αγοράστε καινούριο εξοπλισμό και άφθονη μνήμη, εγκαταστήστε τα Windows 95 και θα μείνετε ευχαριστημένοι. Οσες κατηγορίες και αν δέχονται, ακόμη και από εμένα σε μερικά σημεία, σε γενικές γραμμές αποτελούν πολύ καλή λύση για τα μηχανήματά μας. Α, και κάτι για όσους διαμαρτύρονται για την ύπαρξη του DOS και σε αυτή την έκδοση των Windows: θα έρθει η στιγμή που θα το χρειαστούν και θα λένε, "ουφ, ευτυχώς που υπάρχει και το παλιό, καλό DOS για τα απρόοπτα". Εμένα με διευκόλυνε αφάνταστα σε πολλές περιπτώσεις.



Τι περιμένετε; Μπείτε μέσα...



Ολοι, μια χαρούμενη παρέα.

ΠΑΡΑΞΕΝΑ ΑΠΟ ΟΛΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ...

Λοιπόν, στην Αμερική έχουν κυκλοφορήσει αρκετές οθόνες double-duty. Εργάζεστε



Photopaint: Επεξεργασία εικόνας με απαιτήσεις.

κανονικά στο γραφείο σας και ξαφνικά διαπιστώνετε πως ακόμη και σε οθόνη 17 ιντσών δεν μπορείτε να δείτε όλη τη σελίδα που γράφετε ή, ακόμη, ότι εκείνη η μεγάλη Web page δεν χωρά σε μία οθόνη. Τι κάνετε; Απλώς, γυρίζετε (στρίβετε) την οθόνη στο πλάι και από landscape γίνεται portrait!

Βέβαια, το όλο σύστημα θέλει ακόμη δουλειά σε drivers (οι οθόνες συνεργάζονται μόνο με ορισμένες κάρτες γραφικών) και υποστήριξη, αλλά αν το έχετε ανάγκη, είναι καλή ιδέα. Ποιος πείραξε πάλι την οθόνη μου; (Προσέξτε μην τυχόν σας πέσουν κάτω τα γραφικά, καθώς τη στρίβετε! Καλά, αστειεύομαι...) Παρόμοια μοντέλα οθονών είχαν κυκλοφορήσει και παλαιότερα, αλλά δεν σημείωσαν επιτυχία. Ποιος ξέρει; Ισως τώρα να έχουν διαφορετική (βλ. καλύτερη) αντιμετώπιση από το κοινό.

Τώρα τελευταία, έχουν βγει και κάποια προγράμματα, τα οποία διπλασιάζουν τη μνήμη, μέσω software. Στην ουσία, δηλαδή, τακτοποιούν τα διασκορπισμένα τμήματα μνήμης των εφαρμογών και του λειτουργικού συστήματος και συμμαζεύουν τα κενά μνήμης του λειτουργικού, ενώ πραγματοποιούν και συμπίεση των δεδομένων για εξοικονόμηση χώρου.

Πάντως, γενικά προτιμώ τις hardware λύσεις σε τέτοια θέματα. Με το ίδιο σκεπτικό, ποτέ δεν θα έκανα συμπίεση στα δεδομένα του σκληρού με το doublespace, αλλά θα προτιμούσα την αγορά νέου δίσκου.

ΕΝ ΤΩ ΜΕΤΑΞΥ...

Ολον αυτόν το μήνα ήμουν σε κίνηση και είχα την ευκαιρία να δω αρκετά μηχανήματα. Μου άρεσε ιδιαίτερα ένα Compaq Pressario, επώνυμο μηχάνημα, με τα speakers στο πλάι της οθόνης, επεξεργαστή Pentium και άφθονο λογισμικό. Ειδικά το τελευταίο αποτελεί τεράστια διευκόλυνση για τον απλό χρήστη, που δεν γνωρίζει πολλά και θέλει να δουλέψει γρήγορα. Από την άλλη, δεν μπορώ να πω ότι μου άρεσε η οθόνη, καθώς ήταν εμφανή τα προβλήματα γεωμετρίας, ούτε εκτίμησα ιδιαίτερα το εσωτερικό modem που με ταλαιπώρησε, αρνούμενο να δώσει dialtone. Ενα τέτοιο μηχάνημα, πάντως, είναι πανεύκολο στο σετάρισμα και δεν επιφυλάσσει εκπλήξεις. Ο,τι εγκατέστησα, λειτούργησε αδιαμαρτύρητα. Αλλά (πάντα υπάρχει ένα μεγάλο αλλά), το εσωτερικό modemάκι, όποτε έδινα τία για να μπω σε γραφικό περιβάλλον Internet, έκλεινε τη γραμμή. Ελεγξα, από δύο φορές μάλιστα, τα πάντα, δοκίμασα διάφορα πιθανά σενάρια εντοπισμού και επίλυσης του προβλήματος, αλλά τίποτα απολύτως. Το μηχάνημα με νίκησε κατά κράτος. Αντε, όμως, να το αναβαθμίσετε μετά...

Σε έναν 386/33, στον οποίον εγκατέστησα εργαλεία για πρόσβαση στο Internet, παρατήρησα το εξής: Τρία από τα μέλη της οικογένειας χρησιμοποιούσαν τον υπολογιστή για διαφορετικούς λόγους. Ο γιος για πρόσβαση στο Web, κυρίως σε μουσικά sites, ενώ οι γονείς για επικοινωνία με την κόρη τους στην Αγγλία. Γνωρίζω πολλούς που συνδέονται στο Internet μόνο και μόνο για να έχουν φθηνή, γρήγορη και αξιόπιστη επικοινωνία, μέσω e-mail, με κάποιον γνωστό στο εξωτερικό.

Πάντως, κάθε μέλος στην οικογένεια δούλευε σε διαφορετικό επεξεργαστή κειμένου! Η μητέρα έγραφε σε Wordperfect 5.1 για DOS, ο πατέρας στο Ami Pro 3.0 της Lotus - είναι ένας επεξεργαστής κειμένου που μου άρεσε ιδιαίτερα, το θυμάστε αλήθεια; - και ο γιος στο Word 6.0. Δεν έχω δει ποτέ ξανά υπολογιστή με τόσους διαφορετικούς επεξεργαστές κειμένου εγκαταστημένους! Σκεφτείτε μόνο τις διαμάχες για το ποιο πρόγραμμα είναι καλύτερο... (Μεταξύ μας, το Ami Pro είναι.)

ΠΑΡΑΛΕΙΠΟΜΕΝΑ

Ο surge suppressor της Primax έκανε το θαύμα του για δεύτερη συνεχόμενη φορά. Προσωρινές διαταραχές στο ρεύμα, που είχαν ως αποτέλεσμα ένα μικρό πανικό στις υπόλοιπες συσκευές, δεν είχαν καμία επίδραση στον ηλεκτρονικό εξοπλισμό μου.

Πάντως, τα ελληνικά πάσχουν, ακόμη και στα νέα παράθυρα (αμάν πια!). Εγώ, για να είμαι ειλικρινής, δεν αντιμετώπισα προβλήματα, παρά μόνο στα προγράμματα επικοινωνίας. Χρησιμοποιώ όμως το παλιό καλό Computalk, για να συνδέομαι στην CompuLink σε παράθυρο DOS και τα ελληνικά μου είναι σε άψογη φόρμα, τόσο κατά την ανάγνωση όσο και κατά τη γραφή. Κάποιοι μου είπαν: "Μα καλά, ακόμη στο Ctalk έχεις μείνει;" Ομως, εγώ δεν δίνω σημασία σε τέτοια. Το σημαντικό είναι να κάνουμε τη δουλειά μας ΚΑΛΑ. Παλαιότερα, δούλευα και με το Comit στα 3.11, αλλά τώρα υπάρχει και το Hyperterminal στα Windows 95. Η χρήση των προγραμμάτων δεν είναι αυτοσκοπός. Αυτός που μίλησε περιφρονητικά για το ταπεινό Ctalk, είχε εγκαταστημένο το περίφημο Procomm Plus - το αντίστοιχο Word των προγραμμάτων επικοινωνίας, για να σας δώσω να καταλάβετε - και καθόταν και το κοίταζε, μην μπορώντας να γράψει ελληνικά, λόγω προβλημάτων. Ευχαριστώ, δεν θα πάρω. Το μόνο παράπονο που έχω από το Micron είναι τα power saving fea-

tures. Ξέρετε, πρόκειται για τις προδιαγραφές για εξοικονόμηση ενέργειας που καθοδηγούν τον υπολογιστή να θέτει τα διάφορα εξαρτήματά του σε νάρκη, όταν αυτά δεν χρησιμοποιούνται. Οταν είχα ενεργοποιημένα τα χαρακτηριστικά αυτά από το BIOS, είχα "παρενέργειες" στην κάρτα γραφικών. Εχω ακούσει για σχετικά προβλήματα και από άλλους χρήστες, σε πολλά και διαφορετικά μηχανήματα, κάτι που υποδεικνύει ότι η σχετική τεχνολογία δεν είναι ακόμη έτοιμη. Είναι κρίμα, γιατί εξοικονομείται ενέργεια και μειώνεται η φθορά των εξαρτημάτων του υπολογιστή σας.

MULTIMEDIA ΜΕΤ' ΕΜΠΟΔΙΩΝ...

Ο Micron περιέχει CD-ROM της Sanyo, το οποίο είναι ένα από τα καλύτερα που κυκλοφορούν μαζί με αυτά της Toshiba και της Pioneer. Αγόρασα όμως πρόσφατα ένα audio δισκάκι και όταν πήγα να το ακούσω στον υπολογιστή, ούτε φωνή ούτε ακρόαση! Αυτό είναι πολύ παράξενο έως ύποπτο, διότι το Sanyo είναι συμβατό με όλες τις γνωστές προδιαγραφές των περίφημων "πολύχρωμων βιβλίων" και, επιπλέον, έπαιζε όλα τα υπόλοιπα audio CDs χωρίς πρόβλημα! Μόνον αυτό αρνούνταν να υπακούσει...

Το άλλαξα και πήρα άλλο, μην τυχόν ήταν χαλασμένο, αλλά τίποτα... Σκέφτηκα, λοιπόν, να το δώσω σε ένα φίλο που έχει Toshiba και εκεί έπαιξε κανονικά! Προφανώς, εμένα δεν με συμπάθησε ποτέ. Τι να κάνουμε λοιπόν, ανέλαβε ο φίλος να το εγγράψει σε αρχεία .wav και να μου το στείλει, είτε μέσω modem είτε σε δισκάκια zip. Ομως, για 5 λεπτά ηχογράφησης, το αρχείο που δημιουργείται σε 16-bit mode και sampling στα 22 KHz, έβγαινε 20 MB! Ολος αυτός ο κύκλος έγινε για να μπορέσω να ακούσω ένα CD. Το έγραψα και εγώ σε απλή κασέτα και ησύχασα. Τεχνολογία, σου λέει μετά...

ΕΚΘΕΣΕΙΣ, ΕΚΘΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΕΚΘΕΣΕΙΣ...

Δυστυχώς, λόγω ελλείψεως χρόνου, δεν μπόρεσα να τις παρακολουθήσω όλες και ήταν αρκετές, εδώ που τα λέμε. Οι πληροφορίες αναφέρουν μία αναβαθμισμένη Infosystem και μία πλουραλιστική Music, Vision & Media. Εγώ, πάντως, πήγα στη Multimedia και απόλαυσα demos. Το επίπεδο ποιότητας των ελληνικών δημιουργιών έχει ανέλθει και πλέον συναγωνίζονται επάξια ξένες εφαρμογές. Δεν μπορώ όμως να καταλάβω γιατί όλοι είχαν στο τέρμα τα μεγάφωνα. Είπαμε να δούμε μία έκθεση, όχι να φύγουμε με προβλήματα ακοής! Α, ναι, μην το ξεχάσω. Είδα και αρκετές σύνθετες λύσεις (υπολογιστής - video - τηλεόραση - stereo). Οχι, δεν είχαν ΚΑΙ καφετιέρα συνδεδεμένη. Πάνε οι παλιές καλές εποχές, όταν το PC ήταν PC. Τώρα είναι λίγο απ' όλα.



Οσο παιρνά ο καιρός τα windows 96 δείχνουν τις αρετές τους!

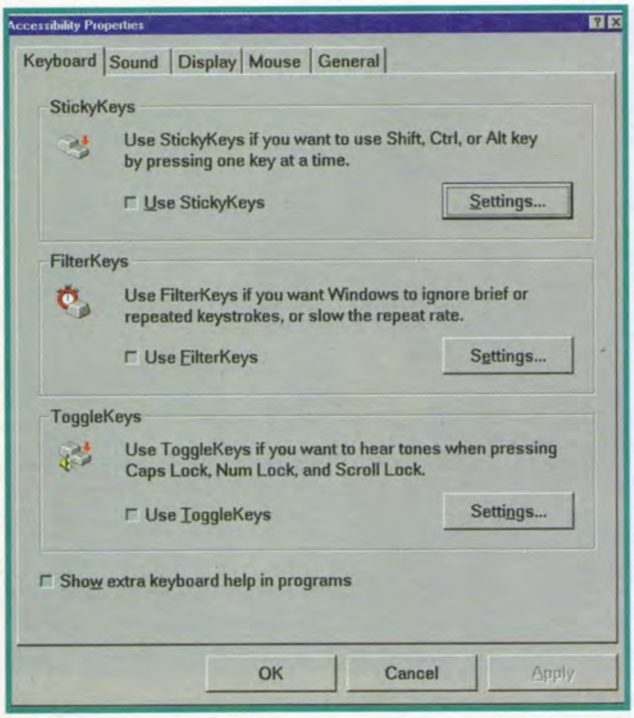
ΚΑΙ ΚΑΤΙ SPECIAL...

Πήγα και σε μία άλλη εκδήλωση, αυτήν της Sun Microsystems. Εκεί είχαμε δορυφορική σύνδεση με τα κεντρικά της εταιρίας στην Αμερική, όπου ο πρόεδρος και βαρυσήμαντα στελέχη από διάφορους τομείς και από άλλες επιχειρήσεις ανέλυαν θέματα εμπορικής αξιοποίησης του Δικτύου. Η εκπομπή αυτή μεταδιδόταν παράλληλα σε πολλές χώρες του κόσμου και ομολογώ πως δεν έχω δει πιο εντυπωσιακό infomercial.

Μόνο που, ενώ είχαμε ολοκληρώσει τα 3/4 της σύνδεσης, ο δορυφόρος μας εγκατέλειψε και χάσαμε την εικόνα, μια μάλλον άδοξη κατάληξη. Τέλος πάντων, σε κάτι τέτοιες εκδηλώσεις είναι ευκαιρία να βλέπει κανείς τους μεγαλόσχημους executives της πληροφορικής μας βιομηχανίας, καθώς και ανερχόμενα κοστουμαρισμένα στελέχη, να ανταλλάσσουν φιλοφρονήσεις (ω! και εσείς εδώ αγαπητέ...), μολονότι αμφιβάλλω αν γνωρίζουν να ανταλλάσσουν email, που λέει ο λόγος...



Πάντως, η Sun και η Silicon Graphics τρώγονται όπως η Microsoft με την IBM, για την κυριαρχία στην αγορά των γραφικών σταθμών εργασίας. Δεν καταλαβαίνουν οι δύστυχες ότι το ταπεινό PC έρχεται να απειλήσει με αξιώσεις την παντοδυναμία τους στο χώρο. Πάντως, δεν θα έλεγα όχι σε ένα Sparcstation. Επειδή όμως αυτοί είναι



Windows για άτομα με ειδικές ανάγκες.

ευσεβείς πόθοι, ας τον χαρούμε τουλάχιστον σε φωτογραφία.

Η ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Λόγω των ημερών, κάτι special. Συνδεθείτε με Internet, ανοίξτε το Netscape Navigator και... http://www.thespot.com. Το όνομα μπορεί να μη σας λέει πολλά, αλλά πρόκειται για το Cool Site of the Year. Τώρα που φεύγει το 1995, φρόντισα να σας φέρω το καλύτερο. Η ιστορία έχει ως εξής: μία παρέα φίλων, κάπου στην Καλιφόρνια, αποφάσισαν μία ωραία ημέρα να περάσουν τις καθημερινές τους περιπέτειες στον Web! Αν θυμάστε τη σειρά "The Real World" του MTV, τότε καταλαβαίνετε περί τίνος πρόκειται: μία on-line νεανική σαπουνόπερα, όπου οι συγκάτοικοι βγάζουν τα απωθημένα τους στην κάμερα και τα περνάνε στο Net, μαζί με sound-clips, φωτογραφίες, αφιερώσεις, γράμματα και άλλα. Εκπληκτικά γραφικά, καταπληκτικό design των σελίδων, πολλές καλές ιδέες σε τακτικές ανανεώσεις του κόμβου και ατμόσφαιρα από L.A. Ποιος είπε ότι θα μιλάμε διαρκώς για τα PCs μας;

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΜΗΝΑ...

...είναι το Command & Conquer, ο διάδοχος του θρυλικού Dune. Είναι να μην κολλήσει κάποιος με αυτό το παιχνίδι. Οταν κάθισα, δεν ήθελα να σηκωθώ από την καρέκλα. Λάτρης των strategies, βλέπετε. Το Command & Conquer έχει ήδη γίνει μπεστ σέλερ, χάρη στο εθιστικό gameplay, τα υπέροχα video sequences ανάμεσα στις αποστολές και την ατμόσφαιρα που δημιουργεί.

ΔΩΡΟ ΣΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΕ ΑΛΛΟΥΣ...

Διαλέξτε έναν από τους χιλιάδες multimedia τίτλους που κυκλοφορούν ή ένα από τα CDs της Corel, με συλλογές φωτογραφιών. Καλύτερη εποχή από αυτή δεν θα βρείτε. Οι υπολογιστές είναι δημιουργικά εργαλεία που μπορούν να δώσουν χαρά. Αν λοιπόν σκέφτεστε να κάνετε δώρο σε κάποιον που έχει υπολογιστή, τα CDs είναι η καλύτερη και η πιο ενδιαφέρουσα λύση.

ΜΙΑ ΣΟΒΑΡΗ ΙΣΤΟΡΙΑ...

Πρόσφατα, έτυχε να βοηθήσω ένα άτομο με ειδικές ανάγκες. Πρέπει να ξέρετε ότι οι υπολογιστές είναι σημαντικό βοήθημα και πηγή δημιουργίας για αυτούς τους ανθρώπους, μία ευκαιρία να ξεφύγουν από τα στενά όρια που επιβάλλει η αναπηρία τους και να επικοινωνήσουν με άλλους συνανθρώπους μας. Ο συγκεκριμένος κύριος είχε προβλήματα δυσλεξίας και ακοής. Για αυτή την κατηγορία χρηστών ανεκτίμητο βοήθημα είναι τα accessibility options, τα οποία έχει ενσωματώσει η Microsoft στα Windows 95. Μέσα από τις επιλογές που δίνουν, μπορείτε να ρυθμίσετε μια σειρά από παραμέτρους.

Ετσι, για παράδειγμα, μπορείτε να υποκαταστήσετε τις ηχητικές ενδείξεις του συστήματος με οπτικά σήματα επί της οθόνης ή, αντίστροφα, να συμπληρώσετε οπτικές προειδοποιήσεις με ηχητικές.

Νέες τεχνολογίες, όπως το project αναγνώρισης φωνής της Microsoft, που έχουμε παρουσιάσει από αυτή τη στήλη, θα βοηθήσουν πολλούς χρήστες και, φυσικά, θα κάνουν τη ζωή ευκολότερη και για μας τους υπόλοιπους. Θα το αναφέρω, λοιπόν, ως πλεονέκτημα των 95 και είναι κάτι που δεν έχω δει σε άλλο λειτουργικό σύστημα να υποστηρίζεται εγγενώς.

ΑΥΤΗ ΚΑΙ ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑ!

Θα σας διηγηθώ μία μικρή ιστορία... Επέστρεφα από τη δουλειά με ταξί και έπεσα στην περίπτωση ο οδηγός να είναι PC user (!) και, μάλιστα, να έχει στο σπίτι του δύο desktop μηχανήματα και ένα laptop Tulip (!!!), για το οποίο με ρώτησε πώς μπορεί να το αναβαθμίσει (αν και η πιο ριζική αναβάθμιση σε ένα τέτοιο μηχάνημα είναι μία χαμηλή πτήση από το παράθυρο). Κόντεψα να πάθω αποπληξία... μα και cyber-ταξιτζής; Η τεχνολογία δεν γνωρίζει όρια, φίλοι μου. Πάντως, ζηλεύω το φαρμακοποιό της γειτονιάς μου, ο οποίος έχει φορητό IBM Thinkpad, διότι όταν τον ρώτησα για ποιες εφαρμογές τον αγόρασε, έλαβα την απάντηση, "για πλάκα". Μετά από αυτό, ετοιμάζω τα πράγματά μου για το ερημονήσι που λέγαμε...

Περιμένω ακόμη τις απαντήσεις σας για τα Windows 95, αν και μέχρι στιγμής έχω λάβει ελάχιστες. Αυτό μπορεί να σημαίνει ότι:

α) Δεν διαβάζετε την PC-Experience (απαράδεκτο).

β) Δεν με συμπαθείτε για κάποιο λόγο και δεν απαντάτε (επίσης θλιβερό).

γ) Δεν έχετε ακόμη εγκαταστήσει τα Windows 95, εν αναμονή και των Χριστουγέννων (αυτό το καταλαβαίνω).

ΔΙΟΡΘΩΣΗ

Στο προηγούμενο τεύχος είχα γράψει ότι δεν υπάρχει driver στα Windows 95 για τον εκτυπωτή HP 520. Πρόκειται για μέγα λάθος, το οποίο διαπίστωσα λίγο μετά την παράδοση της προηγούμενης στήλης. Απλώς, ο driver βρίσκεται στο CD των Windows 95 σε ένα directory, όπου κανονικά δεν είχε καμία θέση, ενώ φυσικά το εγχειρίδιο των Windows 95 δεν έγραφε οτιδήποτε σχετικό. Αυτά προς αποκατάσταση της τάξης.

ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

Είναι σκόπιμο να πούμε δυο κουβέντες παραπάνω σε θέματα νέων τεχνολογιών. Επιπλέον, έχουμε καιρό να μιλήσουμε για Web. Φυσικά και θα έχουμε Windows 95 στο menu μας - πώς θα μπορούσαμε να τα αποφύγουμε, άλλωστε; Ως τότε, φροντίζετε τα PCs... ■

RADIO TELECOMMUNICATIONS ELECTRONICS MAGAZINE

Ράδιο ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ®

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΗΣ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Διμηνιαίο Ενημερωτικό Περιοδικό

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ - ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1995 - ΤΕΥΧΟΣ 2 - Δρχ. 1.000

ΝΕΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ•ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ•ΕΦΕΥΡΕΣΕΙΣ•COMPUTERS•ROBOTICS•HOBBY



Το περιοδικό της Σύγχρονης Τηλεπικοινωνίας

ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ

1. κάθετη κεραία HF 15-40Mhz
2. Προσαρμοστής 2m
3. Εύκολη δορυφορική εγκατάσταση με 60.000 Δρχ.
4. TOP (QSO) SCORES
5. INTERNET world wide WEB



3



3

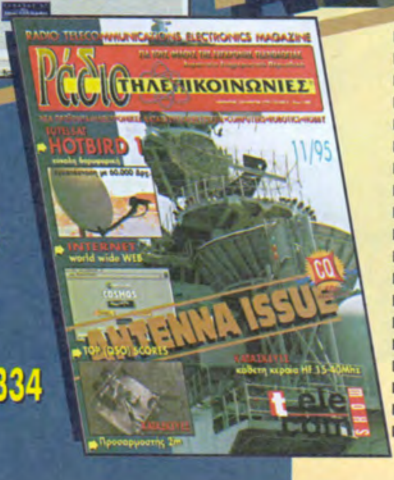


5

ANTENNA ISSUE

CQ 1945 1995 50th Anniversary

Ζητήστε σήμερα το 2° ΤΕΥΧΟΣ



Για πληροφορίες & συνδρομές Τηλεφωνήστε: 01-36.47.334

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ

Ναί ☐ Επιθυμώ να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό "ΡΑΔΙΟΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ" για ένα χρόνο.

☐ ΙΔΙΩΤΗΣ: 6.000 δραχ. ☐ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 5.000 δραχ. ☐ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ/ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ 12.000 δραχ.

Ονομ/μο: ____________________ Επάγγελμα: __________

Διεύθυνση: ____________________ Τ.Κ. ________ Πόλη: __________

Όνομα Εταιρείας: ____________________ Τηλ.: __________

☐ Έστειλα Ταχ. Επιταγή Νο. ____________ Προς Περιοδικό "ΡΑΔΙΟΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ" Κλεισόβης 7 ΑΘΗΝΑ 106 77

☐ Κατάθεση: Εμπορική Τράπεζα *(Αριθ. λογ/σμού: 016 - 33 799 977)*

ΔΩΡΟΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Εποχή αγορών και ευκαιρία να κάνετε ένα δώρο στον υπολογιστή σας. Το PC Master έχει ετοιμάσει για σας ένα ειδικό αφιέρωμα-οδηγό στις περιπλανήσεις σας, ώστε να αποφύγετε τις κακοτοπιές. Δεν υπάρχει μεγαλύτερη απογοήτευση από την επιστροφή στο σπίτι με ένα υπέροχο πακέτο που μόλις αγοράσατε, το εγκαταστήσετε διαπιστώνετε ότι δεν ανταποκρίνεται στις προσδοκίες σας. Οι προκλήσεις πολλές και οι προσφορές άφθονες στις βιτρίνες των καταστημάτων. Εφόσον, λοιπόν, ετοιμάζεστε για αναβαθμίσεις, εμείς εντοπίσαμε τις πλέον δημοφιλείς κατηγορίες προϊόντων και διαλέξαμε με επιμέλεια αντιπροσωπευτικά δείγματα εξοπλισμού. Κύριο μέλημά μας στάθηκαν η αξιοπιστία των μηχανημάτων με λογικό κόστος και η πολύ καλή ποιότητα κατασκευής, σε συνδυασμό με τη μέγιστη δυνατή συμβατότητα. Οι τιμές που αναφέρονται είναι οι ενδεικτικές τιμές λιανικής και δεν περιέχουν ΦΠΑ. Υστερα από όλη αυτή την περιπέτεια, σας ευχόμαστε καλές αγορές!

του Δημήτρη Χριστακόπουλου (jim@compulink.gr)



HEWLETT PACKARD DESKJET 850C

Είδος: Εκτυπωτής Inkjet
Μοντέλο: HP DeskJet 850C
Τιμή: 136.000 δρχ.
Εταιρία διάθεσης: Hewlett Packard Hellas

Η Hewlett Packard δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις ως εταιρία. Ειδικά όταν πρόκειται για εκτυπωτές, είναι η σίγουρη επιλογή για κάθε υποψήφιο αγοραστή. Αγοράζοντας τον 850C, έχετε έναν έγχρωμο inkjet με ανάλυση 600 dpi, άψογη ποιότητα κατασκευής, ταχύτητα 3 σελίδες/λεπτό για έγχρωμες εκτυπώσεις και 6 σελίδες/λεπτό για μονόχρωμες, ζωντανά χρώματα και καθαρό κείμενο στα έγγραφά σας, καθώς και σταθερούς drivers σε περιβάλλον Windows. Η χρήση του εκτυπωτή είναι απλούστατη. Οι περισσότερες ρυθμίσεις γίνονται από software και η τεχνολογία ColorSmart επιλέγει αυτόματα τις καλύτερες δυνατές χρωματικές παραμέτρους. Με προσιτό κόστος αγοράς και εκτύπωσης ανά σελίδα, αποτελεί τη φυσική επιλογή για τους χρήστες του SOHO (Small Office Home Office) και, φυσικά, για όλους εσάς τους home users που χρειάζεστε έναν προσωπικό εκτυπωτή για όλες τις δουλειές.

Ο εκτυπωτής διαθέτει 1 MB μνήμη, η οποία δεν επεκτείνεται περαιτέρω, αλλά λογικά θα καλύψει τις ανάγκες σας. Συμβαδίζει με το πρότυπο Plug & Play και μπορεί να τυπώσει σε μια σειρά υλικών, από κάρτες και διαφάνειες, μέχρι φακέλους και, φυσικά, σελίδες Α4. Οπως και σε κάθε εκτυπωτή inkjet, η ποιότητα του χαρτιού, με το οποίο θα τον τροφοδοτήσετε, παίζει σημαντικό ρόλο, αν και τα πράγματα έχουν βελτιωθεί τελευταία και οι inkjet εκτυπωτές έγιναν πιο "ανεκτικοί" στην ποιότητα του χαρτιού. Υποστηρίζεται η γλώσσα PCL 3 της Hewlett Packard, ενώ υπάρχουν και 26 TrueType γραμματοσειρές εγκαταστημένες στον εκτυπωτή. Η ποιότητα εκτύπωσης που δίνουν τα 492 ακροφύσια δεν θα σας αφήσει παραπονεμένους, τόσο σε έγχρωμη όσο και σε μονόχρωμη εκτύπωση, ενώ η ονομαστική ταχύτητα των 6 σελίδων ανά λεπτό για ποιοτική εκτύπωση κειμένου θέτει νέα standards στο μεσαίο κομμάτι της αγοράς inkjet εκτυπωτών. Το λογισμικό, το οποίο συνοδεύει τον εκτυπωτή, χρησιμοποιεί την τεχνολογία ColorSmart της εταιρίας, για καλύτερα αποτελέσματα στη χρωματική απόδοση και συνεργασία με τις εφαρμογές, ώστε τελικά να παίρνετε στο χαρτί αυτό που βλέπετε στην οθόνη σας.

Το κόστος εκτύπωσης, που μας ενδιαφέρει άμεσα, είναι 27,5 δραχμές ανά σελίδα για κάλυψη 25% και 92,5 δραχμές για κάλυψη 75%, αριθμοί που είναι με διαφορά οι καλύτεροι στην κατηγορία του. Συνδέεται με PC και Mac, έχει ειδικό mode για επαύξηση αναλυτικότητας και δημιουργεί σελίδες με χρώματα πλούσια, χωρίς το φαινόμενο του banding (λωρίδες εκτύπωσης που ξεχωρίζουν).



HEWLETT PACKARD LASERJET 5L

Είδος: Εκτυπωτής Laser
Μοντέλο: HP LaserJet 5L
Τιμή: 137.000 δρχ.
Εταιρία διάθεσης: Hewlett Packard Hellas

Εσείς πόσα θα δίνατε για έναν εκτυπωτή laser με ανάλυση 600x600 dpi, ονομαστική ταχύτητα εκτύπωσης 4 σελίδες/λεπτό και μνήμη 1 MB; Εμείς επιλέξαμε τον 5L για την καταπληκτική ποιότητα εκτύπωσης (χάρη και στη σχεδίαση RET - Resolution Enhancement Technology - που εξομαλύνει τις ατέλειες στα άκρα), την οποία προσφέρει σε εντυπωσιακά χαμηλή τιμή. Αψθαστη εργονομία, εξαιρετικό design, που αφήνει αρκετό ελεύθερο χώρο στο γραφείο σας, καθώς και οικολογική κατασκευή, με επιπλέον θετικό στοιχείο την αυτόματη αλλαγή mode λειτουργίας για εξοικονόμηση ρεύματος.

Αν νομίζατε ότι οι επαγγελματικές εκτυπώσεις χρειάζονται και τα ανάλογα χρήματα, ο 5L θα σας διαψεύσει. Το μόνο αρνητικό του στοιχείο είναι η επέκταση της μνήμης, η οποία δεν γίνεται με κοινά SIMMs και θα σας κοστίσει κάτι περισσότερο. Η μνήμη πάντως είναι 1 MB, επεκτεινόμενη έως τα 9, ενώ χρησιμοποιείται ειδική τεχνολογία συμπίεσης της HP, για να μπορείτε με αυτή τη μνήμη να τυπώνετε πιο σύνθετες σελίδες απο ό,τι θα μπορούσατε κανονικά. Ο RISC επεξεργαστής του εκτυπωτή είναι της Motorola και εργάζεται στα 24 MHz, ενώ η ταχύτητα είναι κορυφαία για την κατηγορία του. 4,3 σελίδες κειμένου το λεπτό από το Microsoft Word και 1,7 σελίδες γραφικών το λεπτό από το ένα σύνθετο έγγραφο του CorelDRAW! είναι νούμερα που εντυπωσιάζουν. Η ποιότητα κατασκευής είναι τυπικά άριστη για μηχάνημα της Hewlett Packard, ενώ γίνεται αμέσως αισθητή η απουσία κάποιου control panel. Ο λόγος είναι ότι όλες οι ρυθμίσεις ελέγχονται από το software και, έτσι, τα κουμπιά στο μπροστινό μέρος των εκτυπωτών, που σας κάνουν τη ζωή δύσκολη, ανήκουν στο παρελθόν, κάτι που παρατηρείται σε όλα τα μοντέλα της HP και, ασφαλώς, τους δίνει σημαντικό προβάδισμα ως προς την εργονομία. Οι μικρές διαστάσεις του εκτυπωτή τον καθιστούν ιδανικό για γραφεία με περιορισμένο χώρο, όπου και το τελευταίο εκατοστό είναι πολύτιμο. Ο αυτόματος τροφοδότης χαρτιού δέχεται 100 σελίδες κάθε φορά, ενώ η είσοδος και η έξοδος της σελίδας γίνονται από το πάνω μέρος, καθώς η "κυκλοφορία" στο εσωτερικό κατά τη φάση της εκτύπωσης ακολουθεί ένα σχήμα U. Σε όλα τα παραπάνω πρέπει να προσθέσουμε και το γεγονός ότι η Hewlett Packard διαθέτει Web κόμβο (http://www.hp.com) με ειδικό τμήμα για τους εκτυπωτές, από όπου μπορείτε να "κατεβάσετε" τις νέες εκδόσεις των οδηγών. Πάντως, τα Windows 95 διατίθενται με έτοιμο driver για τον εκτυπωτή, σε περίπτωση που ανησυχείτε. Ο toner θα κρατήσει για περίπου 2.500 σελίδες, προτού χρειαστεί αντικατάσταση, ενώ το εκτιμώμενο κόστος εκτύπωσης είναι περίπου 5 δραχμές ανά σελίδα κειμένου, τιμή ικανοποιητική μεν, αλλά όχι και η πιο οικονομική στην κατηγορία του.



Απευθύνεται σε χρήστες με φιλοδοξίες και απαιτήσεις. Θα τον συνδέσετε και θα περάσει απαρατήρητος, καλύπτοντας αθόρυβα κάθε ανάγκη, χωρίς να σας απασχολεί με ρυθμίσεις και μικροπροβλήματα. Τέλος, η εγγύηση ενός έτους που δίνεται, μπορεί να φαντάζει μικρή σε σχέση με τα υπόλοιπα περιφερειακά και εξαρτήματα που εξετάζουμε σε αυτό το αφιέρωμα, αλλά είναι ικανοποιητική και συνήθης για το χώρο των εκτυπωτών.

US ROBOTICS SPORTSTER 28.8

Είδος:	External modem
Μοντέλο:	U.S. Sportster 28.800
Τιμή:	66.000 δρχ.
Εταιρία διάθεσης:	Infoquest

Διαλέξτε 5 οποιαδήποτε modems και αρχίστε να κάνετε συνδυασμούς συνδέσεων. Το Sportster θα συνδεθεί με όλα στην καλύτερη δυνατή ταχύτητα και θα αποδειχθεί συμβατό με οποιοδήποτε άλλο modem. Οχι μόνον αυτό, αλλά στις περισσότερες των περιπτώσεων αποδεικνύεται περισσότερο συμβατό στη σύνδεση με άλλα μοντέλα, από ό,τι είναι μεταξύ τους δύο modems μίας οποιασδήποτε εταιρίας!

Αν η γραμμή σας είναι πραγματικά άσχημη (τυπική ελληνική περίπτωση) και ένα Sportster δεν μπορεί να επιτύχει καλή σύνδεση, τότε τίποτε άλλο σε αυτόν τον πλανήτη δεν θα τα καταφέρει - χωρίς υπερβολή! Δύο ανεξάρτητα ερευνητικά κέντρα, το Telequality Associates και το Henderson Communications Laboratories, απέδειξαν πρόσφατα αυτό που οι απλοί χρήστες, οι οποίοι έχουν δώσει τα πρωτεία των πωλήσεων στην εταιρία αυτή, γνωρίζουν εδώ και καιρό. Οταν πρόκειται για σκληρή δουλειά και χρειάζεστε ένα μηχάνημα για να βασιστείτε, "nothing beats a Sportster". Flash Bios για εύκολες αναβαθμίσεις, άριστη ποιότητα κατασκευής, εργονομικός σχεδιασμός, υποστήριξη όλων των γνωστών πρωτοκόλλων, άφθονο συνοδευτικό λογισμικό και εγχειρίδια χρήσης, όλα αυτά προσφέρονται σε μία τιμή που δεν είναι ίσως η φθηνότερη της αγοράς, αλλά... ό,τι πληρώνετε παίρνετε, κάποιες φορές! Το modem υποστηρίζει τα πρωτόκολλα V.34 και V.FC, με έλεγχο λαθών V.42 / MNP 2-4 και συμπίεση δεδομένων V.42 bis / MNP 5 για διαμεταγωγή έως και 115.200 bps. Υποστηρίζει επίσης Group III fax στα 14.400 bps. Η ταχύτητά του δεν πρόκειται να σας αφήσει παραπονεμένους, διότι ουσιαστικά πρόκειται για ένα από τα ταχύτερα modems της αγοράς. Το λογισμικό που συνοδεύει το modem είναι το πρόγραμμα QuickLink II της SmithMicro Software σε περιβάλλον Windows αλλά και DOS, με δυνατότητες για data communications, αλλά και αποστολή/λήψη fax. Το πρόγραμμα συνοδεύεται από επεξηγηματικό εγχειρίδιο, ενώ υπάρχει βέβαια και ένα εγχειρίδιο χρήστη για το ίδιο το modem, το οποίο είναι αρκετά καλογραμμένο και περιλαμβάνει οδηγίες για την εγκατάσταση και τη χρήση, μαζί με ανάλυση όλων των εντολών AT και τομέα για troubleshooting.



Στη συσκευασία θα βρείτε ένα serial cable για τη σύνδεση με τον υπολογιστή (θα πρέπει το PC σας να έχει σειριακή θύρα 9-pin, αλλιώς χρειάζεστε adaptor), καθώς και το καλώδιο RJ11 για σύνδεση με την τηλεφωνική γραμμή. Επειδή πρόκειται για το εξωτερικό μοντέλο, υπάρχει και το απαραίτητο τροφοδοτικό. Γενικά, προτιμούμε τα εξωτερικά modems από τα εσωτερικά, για λόγους ευκολίας εγκατάστασης, εργονομίας, ενδείξεων για την πορεία της σύνδεσης και δυνατότητας μεταφοράς. Φυσικά, θα χρειαστείτε και έναν UART 16550 στη μητρική σας, ώστε να εκμεταλλευτείτε τη μέγιστη ταχύτητα που προσφέρει, ενώ πρέπει να ξέρετε πως για επιτυχείς συνδέσεις στα 28.800 χρειαζόμαστε καλή τηλεφωνική γραμμή, κατά προτίμηση ψηφιακή. Σε αντίθετη περίπτωση, ίσως βρεθείτε προ εκπλήξεων. Το modem συνοδεύεται από εγγύηση 5 ετών, ενώ στην τιμή που αναφέρουμε, περιλαμβάνεται και τρίμηνη δωρεάν συνδρομή στο Internet.

WESTERN DIGITAL CAVIAR 31200



Είδος: Σκληρός δίσκος IDE
Μοντέλο WD Caviar 31200
Τιμή: 70.000 δρχ.
Εταιρία διάθεσης: Μακεδονικά Ηλεκτρονικά

Σίγουρα, υπάρχουν και ταχύτεροι δίσκοι. Μπορεί να μην έχει το καλύτερο price/performance, όμως αυτό δεν σημαίνει ότι υστερεί ιδιαίτερα. Εχει όμως μία αρετή, την οποία εμείς εδώ συνηθίζουμε να εκτιμούμε: είναι συνεργάσιμος και συμβατός. Αυτό σημαίνει ότι θα σας ταλαιπωρήσει λιγότερο από οποιονδήποτε άλλον κατά την εγκατάσταση, αφού υποθέτουμε ότι πρόκειται για upgrade που θα συμπληρώσει τον παλιό σας δίσκο, ο οποίος προφανώς "λύγισε" από το βάρος των απαιτήσεων των νέων προγραμμάτων. Επειδή λοιπόν θα παλέψετε με διατάξεις master/slave και jumpers, ειδικά αν έχετε κάπως παλιά μητρική, η καλύτερη σας επιλογή είναι ένας Caviar. Είναι αξιόπιστοι δίσκοι, προέρχονται από μία μεγάλη και επώνυμη εταιρία, ενώ είναι εξαιρετικά δημοφιλείς μεταξύ των αγοραστών. Στην τιμή την οποία προσφέρεται, αποτελεί ευκαιρία, μολονότι δεν υποστηρίζει PIO mode 4 - εξάλλου οι διαφορές ταχύτητας στην πράξη είναι αμελητέες. Ο χρόνος αναζήτησης είναι στα 13,7 msec και ο δίσκος έχει λανθάνουσα μνήμη των 64 KB. Συνοδεύεται από εγγύηση 3 ετών.

INTEL 83-MHz OVERDRIVE PROCESSOR



Είδος: Επεξεργαστής
Μοντέλο: Intel OverDrive Processor / 83
Τιμή: 71.000 δρχ.
Εταιρία διάθεσης: Πουλιάδης και Συνεργάτες

Εχετε ένα μηχάνημα 486 στα 33 MHz, το οποίο έχει αρχίσει να δείχνει την ηλικία του. Δεν θέλετε να αλλάξετε μητρική, αλλά επιθυμείτε με κάποιο τρόπο να αυξήσετε τις επιδόσεις του. Μία προφανής λύση είναι να προμηθευτείτε τον OverDrive επεξεργαστή της Intel και να τον τοποθετήσετε στη θέση του παλιού. Θα δείτε μία διαφορά επιδόσεων της τάξης του 60%, ενώ για μηχανήματα στα 66 MHz η βελτίωση θα είναι φυσικά μικρότερη, γύρω στο 30%. Πολλά εξαρτώνται βέβαια και από τις εφαρμογές που τρέχετε. Αν είναι processor intensive, θα έχετε μεγάλο όφελος, έως και διπλασιασμό επιδόσεων, αλλά μην περιμένετε - για παράδειγμα - στο Word να δείτε δραματικές διαφορές. Η τοποθέτηση είναι απλούστατη υπόθεση των 5 λεπτών και καταλήγετε με έναν Pentium με bus στα 32 αντί για τα 64 bits (για λόγους συμβατότητας), αλλά με 32K cache στον επεξεργαστή αντί για τα συνήθη 16. Το όνομα της Intel εγγυάται ποιότητα και απρόσκοπτη λειτουργία, ενώ ένα έξυπνο σύστημα αναλαμβάνει μέσω λογισμικού να ελέγχει τον ανεμιστήρα που έχει το chip επάνω του. Αναφορικά με τις επιδόσεις, τώρα. Η Intel δίνει έναν κατάλογο με βελτιώσεις στην ταχύτητα εκτέλεσης προγραμμάτων. Ετσι, αν έχετε έναν 486/66 και τοποθετήσετε τον OverDrive, χωρίς άλλη παρέμβαση στο μηχάνημα, θα δείτε βελτίωση της τάξης του 48% για το Pagemaker, 46% για το AutoCAD, 35% για το Excel και 86% για το CorelDRAW!. Με τα μετροπρογράμματα Winstone και PC Bench, τα οποία μετρούν επιδόσεις σε εφαρμογές Windows και ταχύτητα επεξεργαστή αντίστοιχα, η αύξηση είναι 32% και για τα δύο. Πρόκειται για μία ειδική λύση, λοιπόν, ώστε να δώσετε ζωή στο γερασμένο σας 486. Πιστεύουμε πάντως ότι είναι καλή αγορά, εφόσον έχετε κάποιον 486 SX ή DX στα 33 MHz. Εκεί θα δείτε πολύ μεγαλύτερη αύξηση από ό,τι σε έναν 66άρη.

ICE® POWER LINE

INTELLIGENT COMPUTING EQUIPMENT

ΑΝΕΚΑΘΕΝ Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΕΠΙΘΥΜΟΥΣΕ ΠΟΛΛΑ ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΛΙΓΑ... Η ICE ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΑΔΥΝΑΜΙΑ.

Η ICE επιλέγει και συνεργάζεται
με τους μεγαλύτερους κατασκευαστές
για να προσφέρει την λύση αξιοπιστίας
που σας συμφέρει.

NUMBER NINE™
VISUAL TECHNOLOGY



ICE Power Line 486 DX4-120MHz

Model: ICE Power Line 41200 * PCi 486/120MHz AMD * 4MB RAM * Enhanced IDE * Fast Uart 16C550 serial * Accufeel Keyboard ICE 14' NI / LR Green Monitor. ***Number 9 64bit VGA Card***

pentium™ PROCESSOR

OPTION:
Pentium 75
& 8MB RAM
+ 89.500



Δώρο ICE serial mouse

NEC STORAGE

NEC
HD 1GB
11ms, 384KB Cache
Optional : +55.000*

MultiSpin® CD-ROM READER NEC

4X

NEC
CD-ROM Τετραπλής
Optional : + 35.000*



ICE Full Media Kit
w. Sound Card 44KHz
+ Speakers + Microphone
+ 5 CD titles
Optional : +20.000*

* Οι παραπάνω τιμές των επεκτάσεων έχουν υπολογιστεί με έκπτωση 20% και ισχύουν μόνο εφόσον συνοδεύουν Η/Υ ICE Power Line κατά την αγορά του για πληρωμή τοις μετρητοίς

AMD 486

= 220.000

(260.000 με Φ.Π.Α.)
Τοις μετρητοίς

ή 22 x 18.000* σε όλα τα καταστήματα

*Με καταναλωτικό δάνειο (εφόσον πληρούνται οι προυποθέσεις)

informatics® computers

Εργασίας 2 - 142 34 Αθήνα - τηλ.: (01) 27.16.340 - 27.16.341 - fax.: (01) 27.16.342
Μοναστηρίου 130 - 546 27 - Θεσσαλονίκη - Τηλ.:(031) 25.10.59 - Fax: (031) 25.11.69

IOMEGA ZIP DRIVE

Είδος: Μέσο αποθήκευσης
Μοντέλο: Iomega Zip Drive
Τιμή: 60.000 δρχ.
Εταιρία διάθεσης: Interset

Η ανάγκη για αποθήκευση δεδομένων είναι πάντα πιεστική. Θέλετε έναν τρόπο για να κρατήσετε τις συλλογές σας σε εικόνες, αρχεία ήχου και video, αναζητάτε μία μέθοδο backup πιο βολική από την κλασική ταινία, ψάχνετε τρόπο για να μεταφέρετε τις multimedia παρουσιάσεις σας και, γενικά, χρειάζεστε ένα επανεγγράψιμο μέσο στο οποίο μπορείτε να στηριχτείτε. Το Zip της Iomega είναι η δισκέτα του μέλλοντος, αν κρίνουμε από τη ζήτηση που έχει.

Στηρίζεται σε δοκιμασμένη τεχνολογία Bernoulli, είναι πανεύκολο στην εγκατάσταση, έχει ταχύτητα ανάμεσα σε double-speed και quad-speed CD και συνοδεύεται από πολλά εργαλεία για backup και διάφορες εργασίες διαχείρισης. Με τιμή προσιτή στον καθένα, θα μπορούσαμε να αναφέρουμε ότι το μοναδικό πρόβλημα είναι να το βρείτε για να το αγοράσετε! Αν και η εταιρία έχει επεκτείνει τις εγκαταστάσεις της, προκειμένου να καλύψει τη ζήτηση, οι περισσότεροι υποψήφιοι αγοραστές είναι σε back-order για ένα τρίμηνο και περιμένουν υπομονετικά. Οσοι έχουν δουλέψει με το drive, έχουν να πουν τα καλύτερα λόγια μέχρι τώρα, όπως φαίνεται και στο Internet και στα υπομνήματα αναγνωστών προς τον ειδικό Τύπο. Το αγάπησαν, ξέρετε!

Υπάρχει εγγενής υποστήριξη από τα Windows95, ενώ το drive, παρ' ότι συνδέεται στην παράλληλη θύρα, εμφανίζεται στον Device Manager ως συσκευή SCSI. Το συνοδευτικό software περιλαμβάνει εφαρμογή για backup, κλείδωμα των δισκετών, εργαλεία ελέγχου των cartridges για τυχόν προβλήματα - κάτι σαν το Norton Utilities για Zip drive, δηλαδή , ενώ τα συνοδευτικά εγχειρίδια δεν πρέπει λογικά να σας αφήσουν με απορίες. Μαζί παίρνετε δώρο μία δισκέτα των 100 MB, που κοστίζει 5.000 δρχ., ενώ ως μοναδικό μειονέκτημα θα αναφέρουμε την απουσία διακόπτη ON/OFF, κάτι που σας αναγκάζει να έχετε τη συσκευή ανοιχτή για όση ώρα δουλεύει και ο υπολογιστής σας. Μαζί παίρνετε και ένα καλώδιο, για να συνδέσετε μέσω του Zip και τον εκτυπωτή σας, σύνδεση που δεν επιφυλάσσει εκπλήξεις, καθώς ο εκτυπωτής δουλεύει όπως και πριν. Είναι μία αγορά που έρχεται να μας συνδράμει σε καιρούς που τα MB φεύγουν προτού το πάρουμε είδηση και ο - μέχρι πρότινος - αχανής σκληρός δίσκος μας μοιάζει να ασφυκτιά.



DIAMOND STEALTH 968 VRAM

Είδος: Κάρτα γραφικών
Μοντέλο: Diamond Stealth 64 Video
Τιμή: 77.000 δρχ.
Εταιρία διάθεσης: Πουλιάδης και Συνεργάτες

Είναι ο βασιλιάς στις κάρτες γραφικών, η κάρτα που έφερε τη high-end επιτάχυνση γραφικών πιο κοντά στο μέσο χρήστη και κρατά ακόμη τα σκήπτρα σε επιδόσεις, αν και η Millenium της Matrox υπερτερεί σε λειτουργίες 3D. Πολλοί χρήστες την προτιμούν στα μηχανήματά τους για την ταχύτητα που υπόσχεται σε παραθυρικό περιβάλλον, τους καλούς drivers με τα επιπλέον utilities, που κάνουν παιχνίδι τις διάφορες ρυθμίσεις, και φυσικά τη μνήμη VRAM, η οποία στα 4 MB αρκεί ακόμα και για τις πιο απαιτητικές σας εργασίες. Επιπλέον, με υποστήριξη για MPEG video επιτάχυνση, ανοίγει νέους δρόμους στο χώρο των multimedia παραγωγών, επιτρέποντας πλέον να δούμε κινούμενη εικόνα με αξιώσεις στο PC μας. Πρόκειται για ένα best seller που εγγυάται άριστη απόδοση και καλή υποστήριξη και απευθύνεται σε λάτρεις των επιδόσεων. Οι αναλύσεις που υποστηρίζει, καθώς και οι συχνότητες ανανέωσης, καλύπτουν άνετα και επαγγελματίες. Το πρόβλημα με μία τέτοια κάρτα είναι να βρείτε ένα monitor αντάξιο των δυνατοτήτων της και αυτή θα αναλάβει να σας δώσει σταθερή και οξεία εικόνα, χάρη στο άψογο αναλογικό της μέρος.

Μόλις ανοίξετε το κουτί, θα συναντήσετε την πλουσιότερη συλλογή λογισμικού σε πακέτο κάρτας γραφικών. Πρώτα απ' όλα, έχουμε το CorelDRAW! 4 σε δύο CDs και, μαζί, ένα στοιχειώδες εγχειρίδιο. Οι εκπλήξεις όμως δεν σταματούν εδώ. Σε ένα τρίτο CD θα βρείτε δύο καταπληκτικά προγράμματα της Asymetrix, το γνωστό πλέον 3DFX για εφαρμογές modeling, rendering και animation, καθώς και το Digital Video Producer, ένα ισχυρό πακέτο για επεξεργασία και δημιουργία αρχείων video, με συνδυασμό διάφορων πηγών και special effects. Από μόνες τους, αυτές οι εφαρμογές αξίζουν όσο ολόκληρη η κάρτα, οπότε πρόκειται για μία μοναδική ευκαιρία να γίνετε νόμιμοι κάτοχοι τριών πολύ αξιόλογων πακέτων. Πέρα από αυτά βέβαια, θα βρείτε δισκέτες με drivers για περιβάλλον Windows 3.1 και 3.11, NT, OS/2 2.1 και 3.0, DOS και, φυσικά, ειδικούς οδηγούς για εφαρμογές CAD. Επιπλέον, υπάρχει το Video for Windows, καθώς και ένας MPEG Player της Mediamatics. Υπάρχουν ασφαλώς και τα γνωστά InControl Tools της Diamond, με τα οποία ελέγχετε ένα σωρό λειτουργίες της κάρτας μέσω λογισμικού.



Η Stealth, στην έκδοση των 2 MB για δίαυλο PCI που δοκιμάσαμε, διατίθεται με DAC των 220 MHz και υποστηρίζει ανάλυση 1024x768 στα 75 Hz και με 64K χρώματα, μεταξύ φυσικά και πολλών άλλων modes λειτουργίας. Η μνήμη επεκτείνεται στα 4 MB, ενώ υπάρχει υποδοχή για μία ειδική daughterboard που παρέχει hardware decoding αρχείων MPEG, για ακόμη καλύτερη απόδοση video, ενώ δέχεται εισόδους NTSC και PAL. Καταλήγοντας, πρέπει να επισημάνουμε ότι η κάρτα συνοδεύεται από 5ετή εγγύηση και στο πακέτο που εμείς δοκιμάσαμε προσφέρει περισσότερα από οποιαδήποτε άλλη κυκλοφορεί στην αγορά.

ALTEC LANSING ACS50

Είδος: Ηχητικό σύνολο
Μοντέλο: Altec Lansing ACS50
Τιμή: 23.500 δρχ.
Εταιρία διάθεσης: Καππα ΑΕ

Αποτελεί κοινό μυστικό το γεγονός ότι τα ηχεία, που συμπεριλαμβάνονται στα περισσότερα multimedia bundles, δεν είναι τα καλύτερα δυνατά, αλλά συχνά, για λόγους συμπίεσης του κόστους, κινούνται σε επίπεδα κάτω του μετρίου. Οι απαιτήσεις όμως των χρηστών αυξάνουν, καθώς νέοι τίτλοι φιλοδοξούν να μεταφέρουν τη μαγεία των κινηματογραφικών studios στο PC μας. Δεν είναι λοιπόν παράλογο που πολλοί ψάχνουν για ηχητικά σύνολα αξιώσεων.

Τα Altec Lansing είναι ιδιαίτερα δημοφιλή στις ΗΠΑ και αυτά στην ουσία άνοιξαν την αγορά προς high-end ακουστικές λύσεις. Το πακέτο ACS50 είναι η νέα πρόταση της εταιρίας και περιλαμβάνει δύο δορυφορικά ηχεία (με εξαιρετική, όπως αποδείχτηκε, θωράκιση), καθώς και έναν audio amplifier (ενισχυτή), ο οποίος δίνει 4.5 W ανά κανάλι. Οταν ανοίξετε τη συσκευασία και αντικρίσετε τα εξαρτήματα, ίσως αρχικά να μη σας "γεμίσουν το μάτι". Οταν όμως συνδέσετε τα ηχεία με τον ενισχυτή, βάλετε το τροφοδοτικό στην πρίζα και ανοίξετε το διακόπτη λειτουργίας, σίγουρα θα αλλάξετε γνώμη. Φαίνεται πως η εποχή των μεγάλων και άκομψων συσκευών οδεύει προς το τέλος της. Τα ηχεία είναι μικρά, το ίδιο και ο amplifier, μπορούν μάλιστα να τοποθετηθούν όλα στο πλάι και στην κορυφή της οθόνης σας (με ειδικά sticks που "κολλάνε" τα εξαρτήματα πάνω στην οθόνη) και έτσι να γλιτώσετε ακόμη περισσότερο χώρο.

Η απόδοση αυτού του ηχητικού συνόλου υπήρξε εξαιρετική σε ένα πλήθος CDs με τα οποία δοκιμάστηκε, από multimedia τίτλους μέχρι audio δισκάκια κλασικής μουσικής. Συνδέθηκαν και με άλλες συσκευές (walkman, stereo), όπου επίσης διέπρεψαν. Συνοδεύονται από ένα λιτό εγχειρίδιο (δεν πιστεύω ότι θα χρειαστείτε κάτι περισσότερο για μία τόσο απλή συσκευή), ενώ στο πίσω μέρος του μικρού αλλά θαυματουργού ενισχυτή θα βρείτε δύο υποδοχές input (στη μία συνδέουμε τα ηχεία) και μία για headphones. Στο μπροστινό μέρος υπάρχει ένα ποτενσιόμετρο με την ένδειξη volume, για ρύθμιση της έντασης του ήχου, ανεξάρτητα από τις ρυθμίσεις που μπορείτε να κάνετε μέσω software. Για να έχετε υψηλή ένταση χωρίς παράσιτα, αφήστε τις software ρυθμίσεις σε χαμηλό σημείο και αυξήστε την ένταση από αυτό το εξωτερικό κουμπάκι.

Θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα απαιτητικοί, για να μη σας καλύψουν τα ηχεία της Altec Lansing.



SOUNDBLASTER DISCOVERY CD

Είδος: Multimedia bundle
Μοντέλο: SB16 Discovery 4x CD
Τιμή: 105.000 δρχ.
Εταιρία διάθεσης: Πουλιάδης και Συνεργάτες

Αφιέρωμα χωρίς ένα πολυ-πακέτο multimedia δεν θα είχε νόημα! Διαλέξαμε αυτό της Creative Labs, διότι συνδυάζει γνωστά εξαρτήματα, άφθονο documentation, συμβατότητα, ευκολία εγκατάστασης και καλούς τίτλους multimedia, μαζί με πολλά παιχνίδια.

Ανοίγοντας το μεγάλο και αρκετά βαρύ κουτί, θα βρεθείτε με μια σειρά από εξαρτήματα, βιβλία και CD-ROMs. Ας τα δούμε κατά σειρά:

- Πρώτη και καλύτερη είναι η περίφημη SoundBlaster 16, η κλασική κάρτα ήχου, την οποία υποστηρίζουν ανεξαιρέτως όλα τα προγράμματα, καθώς αποτελεί το standard (γι' αυτό την επιλέξαμε και εμείς). Τα χαρακτηριστικά της: 16-bit stereo recording και playback μέχρι τα 44.1 KHz, stereo FM synthesizer, είσοδοι microphone, line-in, CD audio, υποδοχή για joystick, MIDI interface, amplifier και mixer με 4 Watts ανά κανάλι και, φυσικά, καλή ποιότητα ήχου. Στα αρνητικά της θα αναφέρουμε ότι η κάρτα είναι πλήρους μήκους, γεγονός που ίσως δυσχεράνει την τοποθέτησή της σε κάποια μηχανήματα (φανταστείτε να έχετε ελεύθερα slots σε θέσεις που εμποδίζονται από άλλα εξαρτήματα, όπως η ψύκτρα του επεξεργαστή, για παράδειγμα). Συγκρινόμενη μάλιστα με την καινούρια κάρτα της εταιρίας, τη Vibra, η οποία είναι μισού μήκους και με καλύτερη ολοκλήρωση, η κάρτα του Discovery δείχνει την ηλικία της, από πλευράς σχεδίασης.
- Ενα CD τετραπλής ταχύτητας περιστροφής της ίδιας της Creative, με IDE interface, multi-session και συμβατό με Photo CD, XA ready, 600 KB/sec, 250 ms χρόνο πρόσβασης και όλα τα γνωστά που κάποιος αναμένει από ένα τυπικό CD-ROM drive.
- Μεγάφωνα σεβαστού μεγέθους και δυνατοτήτων, για να δώσουν "ζωή" στις multimedia εφαρμογές (αν ψάχνετε τα καλώδιά τους, βρίσκονται σε ένα πορτάκι στο πίσω μέρος κάθε μεγαφώνου). Μπορούν να λειτουργήσουν με μπαταρίες ή από τροφοδοτικό και έχουν αρκετές ευκολίες.
- Ενα συμπαθητικό μικρόφωνο, πολύ κομψό αλλά σχετικά μέτριο στην ηχογράφηση.
- Εναν καταιγισμό από software της Creative Labs, για τη διαχείριση κυρίως του εξοπλισμού. Τα προγράμματα Ensemble, Wavestudio 2.0, Soundole και Mosaic (όχι το γνωστό του Web, πρόκειται απλώς για συνωνυμία), που μετατρέπουν το PC σας σε studio, καθώς και το Creative TextAssist, το οποίο διαβάζει με ανθρώπινη φωνή κείμενο από κάποιον επεξεργαστή, μαζί με το Talking Scheduler, που αναλαμβάνει να σας υπενθυμίσει τα ραντεβού σας με... ομιλία! Φυσικά, υπάρχουν και οι δισκέτες για την εγκατάσταση της κάρτας ήχου και του CD-ROM. Γενικά, η εγκατάσταση multimedia εξοπλισμού γίνεται συχνά μπελάς, αλλά με αυτό το multimedia kit έχετε τις λιγότερες πιθανότητες να μπλέξετε.



- Ενα δεύτερο κύμα προγραμμάτων, αυτή τη φορά σε CD, με χαρακτήρα εκπαιδευτικό και ψυχαγωγικό. Συμπεριλαμβάνονται η Grolier Multimedia Encyclopedia του 1995, που μπορεί να μη φτάνει την Encarta σε εμφάνιση (χωρίς αυτό να σημαίνει ότι υστερεί σημαντικά) αλλά την ξεπερνά σε περιεχόμενο, πλούτο και "βάθος" υλικού, το πρόγραμμα "How To Computers", που θα σας ξεναγήσει στον κόσμο των υπολογιστών και των πρακτικών εφαρμογών τους με ευχάριστο τρόπο και μία συλλογή από παιχνίδια, μεταξύ των οποίων είναι η κλασική πλέον σειρά των Ultima, καθώς και το Shadowcaster με το Populous, ό,τι πρέπει δηλαδή για τις κρύες νύχτες του χειμώνα. Πρόκειται για ένα πακέτο, που θα κάνει σίγουρα πολλούς χαρούμενους. Ιδανικό χριστουγεννιάτικο δώρο.

TOSHIBA 5302B



Είδος:	**CD-ROM drive**
Μοντέλο:	**Toshiba 5302B**
Τιμή:	**43.000 δρχ.**
Εταιρία διάθεσης:	**Αμυ**

Είναι το best seller στα CD-ROM τετραπλής ταχύτητας αυτή τη στιγμή. Η παράδοση της Toshiba στη συγκεκριμένη αγορά είναι μεγάλη, με μοντέλα που ουσιαστικά έθεταν τα standards σε ταχύτητα και ποιότητα κατασκευής. Μπορεί να έχασε προσωρινά τα τεχνολογικά πρωτεία από εταιρίες όπως η Plextor και η NEC, οι οποίες έχουν παρουσιάσει μοντέλα εξαπλής ταχύτητας, αλλά για ένα μέσο χρήστη τα μοντέλα quad speed αποτελούν ιδανική αγορά, από άποψη λόγου κόστους/απόδοσης. Εχουν υψηλή απόδοση σε κρίσιμους τομείς όπως η διαμεταγωγή, ενώ υποστηρίζουν όλες τις γνωστές multimedia προδιαγραφές για απροβλημάτιστη λειτουργία, τόσο με τίτλους πολυμέσων όσο και με audio δισκάκια ή Photo CDs. Διαθέτουν εξαίρετους drivers για παραθυρικό περιβάλλον, τόσο Windows 3.1 και 3.11 όσο και 95, ενώ η κάλυψη που έχει ο αγοραστής είναι διαρκής, με νέες εκδόσεις οδηγών. Η υποστήριξη από πολλά δημοφιλή λειτουργικά συστήματα είναι ένα από τα πλεονεκτήματα των επωνύμων. Το συγκεκριμένο CD-ROM διατίθεται σε εκδόσεις SCSI και IDE, αλλά εμείς ελέγξαμε την IDE (ATAPI) έκδοση, την οποία θα προτιμήσει και η μεγάλη πλειοψηφία των καταναλωτών. Η εγκατάσταση γίνεται εύκολα, αν και δεν υπάρχει κάποιο manual - κάτι που θεωρούμε έλλειψη, όσο απλή υπόθεση και αν είναι η σύνδεση με τον υπολογιστή μας. Συνοδεύεται βέβαια από audio cable, ενώ έχει και εργονομικές ενδείξεις στη βάση του, για να ξέρετε ποιο καλώδιο ταιριάζει πού. Συνολικά, πρόκειται για μία τυπικά σίγουρη αγορά.



CREATIVE VIDEOBLASTER SE100

Είδος:	**Κάρτα Video**
Μοντέλο:	**Creative Video Blaster SE100**
Τιμή:	**65.000 δρχ.**
Εταιρία διάθεσης:	**Πουλιάδης και Συνεργάτες**

Να μιλήσουμε και για κάτι περισσότερο... εξωτικό. Τι θα λέγατε να κινηθούμε στην περιοχή του video; Σίγουρα, στο μέλλον ο τομέας αυτός θα εξελιχθεί περισσότερο και θα μετατρέψει το PC μας σε ένα εργαστήριο κινούμενης εικόνας, που θα δώσει άλλη διάσταση σε εφαρμογές και παιχνίδια. Η κάρτα SE100 της Creative Labs είναι μία νέα κυκλοφορία από το γνωστό κατασκευαστή multimedia εξοπλισμού και θα σας επιτρέψει να συλλάβετε κινούμενη εικόνα. Συγκεκριμένα, δέχεται είσοδο SVideo και σύνθετου εικονοσήματος, το οποίο στη συνέχεια μπορεί να αποθηκεύσει ως αρχείο ψηφιακού video. Πρακτικά, τώρα, μπορεί να κάνει capture το σήμα video και να το αποθηκεύσετε απευθείας σε αρχείο .avi. Φυσικά, μην περιμένετε επαγγελματική απόδοση στον υπολογιστή σας, αλλά για τις ερασιτεχνικές σας ανησυχίες είναι υπεραρκετό. Εκεί όμως όπου η κάρτα πράγματι ξεχωρίζει, είναι στο συνοδευτικό λογισμικό. Περιλαμβάνει το Digital Morph και το Digital Video Producer της Asymetrix, για επεξεργασία video και δημιουργία σύνθετων effects.

Είναι μία πολύ καλή επιλογή, βεβαιωθείτε όμως ότι θα συνεργαστεί με το λειτουργικό σας σύστημα, ότι υπάρχουν δηλαδή οι ανάλογοι drivers (εμείς προμηθευτήκαμε την έκδοση για Windows 3.11), καθώς και οι κάρτες αυτού του είδους, διότι λόγω της εργασίας που επιτελούν, είναι κάποιες φορές δύσκολες στην εγκατάσταση.

HEWLETT PACKARD SCANJET 4S



Είδος: Scanner
Μοντέλο: HP Scanjet 4S
Τιμή: 120.000 δρχ.+ΦΠΑ
Εταιρία διάθεσης: Hewlett Packard Hellas

Το PC Master παρουσιάζει, κυριολεκτικά... επί του πιεστηρίου, τον scanner 4S της Hewlett Packard, ο οποίος μόλις κυκλοφόρησε στην παγκόσμια αγορά και είναι πράγματι επαναστατικός. Μέχρι τώρα, ξέρατε δύστροπες κατασκευές, οι οποίες είτε είχαν το δικό τους proprietary interface είτε συνδέονταν σε κάρτα SCSI. Πώς σας φαίνεται λοιπόν ένας scanner της κατηγορίας sheet-fed, που δέχεται σελίδες A4, φωτογραφίες, φυλλάδια, κάρτες και, γενικά, ό,τι έχει μορφή σελίδας, ενώ παράλληλα είναι πράγματι Plug & Play, αφού συνδέεται στη σειριακή σας θύρα;

Αμφιβάλλω αν υπάρχει πιο εύχρηστη και έξυπνη λύση σε άλλον scanner. Η συσκευή είναι μικρή και λεπτή - είναι ζήτημα αν ζυγίζει ένα έως δύο κιλά -, έχει βέβαια το δικό της εξωτερικό τροφοδοτικό και είναι απλούστατη στη χρήση. Είναι μηχάνημα που σαφώς απευθύνεται σε ειδική κατηγορία χρηστών, οι οποίοι ενδιαφέρονται κυρίως για personal document management, αλλά μπορεί - όπως καταλαβαίνετε - να χρησιμοποιηθεί ως fax, καθώς το λογισμικό που τον συνοδεύει, το PaperPort της Visioneer, είναι ιδανικό για τη δουλειά αυτή. Πρόκειται για ένα καταπληκτικό κομμάτι λογισμικού, που ενσωματώνει επιπλέον και το πρόγραμμα OmniPage Lite για οπτική αναγνώριση χαρακτήρων, ενώ έχει έτοιμα icons που σας πηγαίνουν σε εφαρμογές, όπως το Microsoft Word για περαιτέρω επεξεργασία του κειμένου, το Microsoft Exchange για αποστολή fax ή το PictureWorks για διαχείριση των φωτογραφιών.

ΕΠΩΝΥΜΙΑ	ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΤΗΛΕΦΩΝΑ
ΚΑΠΠΑ Α.Ε.	ΑΛΙΜΟΥ 96 , ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ	9950402
PC CENTER Ε.Π.Ε.	ΑΙΜ. ΒΕΑΚΗ 49, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ	5764819 - 5746543
PROXIMA	ΑΡΑΠΑΚΗ 116, ΚΑΛΛΙΘΕΑ	9577778 - 9579295
UTOPIA	ΔΑΜΑΡΕΩΣ 1, ΚΑΙΣΑΡΙΑΝΗ	72 64 010
PLOTLINE Α.Ε.	ΜΠΟΤΑΣΗ 8, ΑΘΗΝΑ	3840482 - 3825024
ΜΕΤΡΟΝ Ο.Ε.	ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ	031 - 264608
LEADER	ΣΠ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 44	8210327
CD - LAND	ΡΗΓΑ ΦΕΡΡΑΙΟΥ 32, ΜΟΣΧΑΤΟ	9380347

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ...

Τώρα στις γιορτές, υπάρχουν πολλές προσφορές σε προϊόντα. Η αγορά είναι γεμάτη από καλές ευκαιρίες. Εξάλλου, τα εξαρτήματα που εμείς διαλέξαμε δεν είναι τα μοναδικά, ΠΟΥ πληρούν τις προδιαγραφές μας. Σε πολλά σημεία, υπάρχουν αρκετές ακόμη καλές επιλογές. Αλλωστε, η αγορά είναι ώριμη σε περισσότερες κατηγορίες προϊόντων από αυτές που εξετάσαμε. Τα περισσότερα "πακέτα" αγορών που αναφέραμε έρχονται "στο κουτί τους" από το εξωτερικό, τυποποιημένα κατά κάποιον τρόπο, οπότε απλώς μπαίνετε σε ένα κατάστημα και πραγματοποιείτε την αγορά σας, χωρίς το φόβο ότι κάτι θα είναι διαφορετικό στην πράξη από αυτό που διαβάσατε ή έχετε δει να διαφημίζεται. Κάντε λοιπόν τον κόπο και επισκεφθείτε αρκετά σημεία πωλήσεων, υπολογίζοντας και την εξυπηρέτηση αλλά και την υποστήριξη που αναμένετε μετά την πώληση. Συχνά, οι αγοραστές "μαζεύονται" μπροστά στον ορμητικό πωλητή, ο οποίος είναι έτοιμος να πλασάρει ό,τι έχει διαθέσιμο. Προπαντός, αποφύγετε αυτούς που κοιτάνε να ξεφορτωθούν το stock από παλαιό εξοπλισμό ή θέλουν να σας πουλήσουν κάτι που δεν θα εξυπηρετήσει τις ανάγκες σας. Σκεφτείτε διπλά προτού αγοράσετε και να θυμάστε ότι καλύτερος σύμβουλος είναι οι γνώσεις και η απλή λογική!

MICROSOFT PLUS! FOR WINDOWS 95

Σε στενή επαφή με τα Windows 95



Η συνταγή είναι απλή: Κατασκευάζουμε τα Windows 95, τα εξοπλίζουμε με πλήθος χαρακτηριστικών, στη συνέχεια αφαιρούμε ορισμένα από τα χαρακτηριστικά αυτά και δημιουργούμε το Microsoft Plus! Μετά από αυτό, καταλαβαίνετε γιατί τόσο στενή επαφή με τα Windows 95...

του Νίκου Μακρυμανωλάκη

Με την κατασκευή των Windows 95, η Microsoft θεώρησε ότι κάποια χαρακτηριστικά τους δεν θα έπρεπε να υπάρχουν στη βασική συσκευασία του λειτουργικού συστήματος, αλλά θα μπορούσαν να παρέχονται σε ένα ξεχωριστό πακέτο. Φυσικά, τα προγράμματα και χαρακτηριστικά αυτά δεν θα μπορούσαν να είναι βασικά στοιχεία της λειτουργίας του συστήματος, αλλά στοιχεία τα οποία είτε διευκολύνουν τη χρήση σε ορισμένα σημεία είτε παρέχουν άλλες λειτουργίες. Ετσι, γεννήθηκε το Microsoft Plus! για τα Windows 95, το οποίο περιέχει ψυχαγωγικές και παραγωγικές προσθήκες για το νέο λειτουργικό της Microsoft. Το Microsoft Plus! δεν είναι κάποιο συγκεκριμένο πρόγραμμα που εκτελείται, αλλά ένα σύνολο από χαρακτηριστικά που μετά την εγκατάστασή τους στο σύστημα προσαρτώνται σε διάφορα σημεία του λειτουργικού συστήματος. Μάλιστα, είναι τόσο αρμονικός ο τρόπος προσάρτησης των στοιχείων αυτών, ώστε να μπορεί άνετα κάποιος να θεωρήσει ότι αποτελούν μέρος του συστήματος από την αρχή και όχι ότι προέρχονται από ξεχωριστό πακέτο.

Η εγκατάσταση του Microsoft Plus! γίνεται από τις έξι δισκέτες ή το ένα CD-ROM του πακέτου και απαιτεί περίπου 30MB στο δίσκο ενός 486 ή ισχυρότερου υπολογιστή με τουλάχιστον 8MB μνήμης. Φυσικά, απαραίτητα είναι τα Windows 95, ενώ για τη χρήση ορισμένων χαρακτηριστικών του πακέτου όπως ήχων και πρόσβασης στο Internet θα χρειαστείτε κάρτα ήχου, modem κ.λπ. Με τη διάθεση των παραπάνω, ο χρήστης του Microsoft Plus! αποκτά τα ακόλουθα στο σύστημά του:

✔ Πλήθος καλοσχεδιασμένων θεμάτων για το desktop του συστήματος και άλλες οπτικές βελτιώσεις σε διάφορα στοιχεία του λειτουργικού.

✔ Την εφαρμογή System Agent για χρονοπρογραμματισμό διάφορων εργασιών στο σύστημα.

✔ Το βελτιωμένο DriveSpace (έκδοση 3), ειδικά για τα Windows 95, με σημαντικές νέες δυνατότητες σε σχέση με τις προηγούμενες εκδόσεις.

✔ Τον Compression Agent που αναλαμβάνει να συμπιέζει τα δεδομένα του δίσκου του, όταν δεν χρησιμοποιεί τον υπολογιστή του.

✔ Τον Internet Explorer για netsurfing στο Internet καθώς και εργαλεία για εύκολες ρυθμίσεις του υπολογιστή για σύνδεση με το Δίκτυο.

✔ Τη δυνατότητα να μετατρέψει τον υπολογιστή του σε server μέσω του τηλεφωνικού δικτύου.

✔ Ενα ενδιαφέρον παραθυρικό φλιπεράκι που φροντίζει για την ψυχαγωγία του.

Φυσικά, κατά την εγκατάσταση, ο χρήστης μπορεί να επιλέξει όποια από τα παραπάνω χαρακτηριστικά χρειάζεται, ανάλογα με τις ανάγκες του. Ας δούμε ένα-ένα τα περιεχόμενα του Microsoft Plus!

ΘΕΜΑΤΑ DESKTOP ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΕΣ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ

Για όσους θέλουν να δώσουν μία καλαίσθητη εικόνα στο περιβάλλον εργασίας τους, το Microsoft Plus! διαθέτει μία αρκετά

πλούσια συλλογή θεμάτων που μορφοποιούν οπτικά και ηχητικά το desktop. Τα θέματα αυτά αποτελούν έτοιμα σενάρια με τα οποία μορφοποιούνται όλα τα χαρακτηριστικά του desktop και συγκεκριμένα ο screen saver, οι ήχοι που παράγονται από διάφορες ενέργειες, οι δείκτες του mouse, το wallpaper, συγκεκριμένα εικονίδια του συστήματος, καθώς και χρώματα, fonts, μεγέθη και όψη παραθύρων. Στο Microsoft Plus! υπάρχουν πάνω από 10 τέτοια θέματα, σε 256 και 16M χρώματα, με τα οποία μπορείτε να δώσετε στον υπολογιστή σας στοιχεία από το βασίλειο της ζούγκλας ή τη φύση, την επιστήμη, τους υπολογιστές, να προσθέσετε λίγο μυστήριο κ.λπ. Κάθε σενάριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί αυτούσιο και να αλλάξει όλες τις παραμέτρους που αναφέραμε, αλλά μπορείτε να συνδυάσετε τα στοιχεία και να κατασκευάσετε τα δικά σας σενάρια.

Εκτός από τα έτοιμα θέματα, το Microsoft Plus! διαθέτει και μία σειρά από άλλες οπτικές βελτιώσεις του περιβάλλοντος. Μπορείτε να ζητήσετε να εμφανίζονται τα εικονίδια σε μέγεθος μεγαλύτερο από το κανονικό καθώς και τα περιεχόμενα του παραθύρου όταν το μετακινείτε ή του αλλάζετε μέγεθος (σε αντίθεση με το περίγραμμα που εμφανίζεται κανονικά), να μειώνετε ανωμαλίες που εμφανίζονται στην όψη των fonts όταν επιλέγετε μεγάλο μέγεθος (σε 256 και άνω χρώματα), να εμφανίζονται τα εικονίδια με το μεγαλύτερο δυνατό αριθμό χρωμάτων και, τέλος, να τοποθετείται το wallpaper σε όλο το μέγεθος του desktop, ανεξάρτητα από το μέγεθός της.

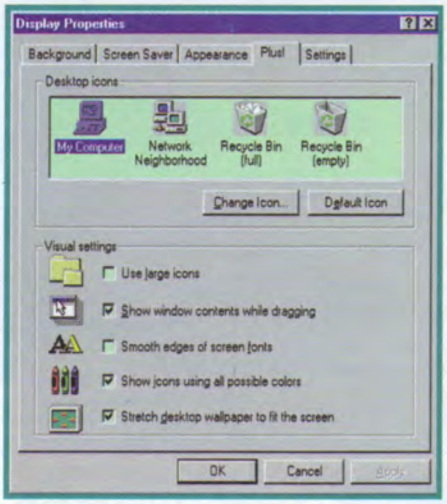
SYSTEM AGENT

Πρόκειται για μία χρήσιμη εφαρμογή με την οποία μπορείτε να χρονοπρογραμματίσετε την εκτέλεση διάφορων εργασιών στο σύστημά σας. Για παράδειγμα, μπορείτε να ζητήσετε να ελέγχει με το scandisk το δίσκο σας κάθε μέρα κάποια συγκεκριμένη ώρα ή να παίρνει backup στο τέλος της εβδομάδας. Εκτός από τον ορισμό του χρόνου, μπορείτε να ορίσετε και κάποιες άλλες συνθήκες όπως, για παράδειγμα, να μην έχετε χρησιμοποιήσει τον υπολογιστή σας για κάποιο χρονικό διάστημα όταν εκτελεστεί η διαδικασία, έτσι ώστε να εξασφαλιστεί ότι δεν θα σας διακόψει σε κάτι.

Ο System Agent είναι χρήσιμος για περιοδική εκτέλεση διαδικασιών συντήρησης του συστήματος, ενώ οι δυνατότητες προγραμματισμού του είναι αρκετές, αν και θα μπορούσαν να υπάρχουν και άλλες συνθήκες (λ.χ. κάθε 15 ημέρες). Ιδιαίτερα εάν αφήνετε τον υπολογιστή σας συνέχεια αναμμένο, μπορείτε να ορίσετε χρονοβόρες διαδικασίες σε νεκρό χρόνο, ώστε να μη σας καθυστερούν όταν εσείς εργάζεστε.



Βάλτε ένα αιλουροειδές στο PC σας από τα θέματα για το Desktop του Microsoft Plus!



Ρύθμιση των οπτικών βελτιώσεων που παρέχει το Microsoft Plus!

DRIVESPACE 3

Η έκδοση του DriveSpace που υπάρχει στο Microsoft Plus! είναι 32bit και σημαντικά βελτιωμένη σε απόδοση και επιλογές. Διαθέτει τρία επίπεδα συμπίεσης: το Standard, το HiPack (10-20% καλύτερη συμπίεση από το standard) και το UltraPack για ακόμα καλύτερη συμπίεση (διαθέσιμη μόνο από τον Compression Agent).

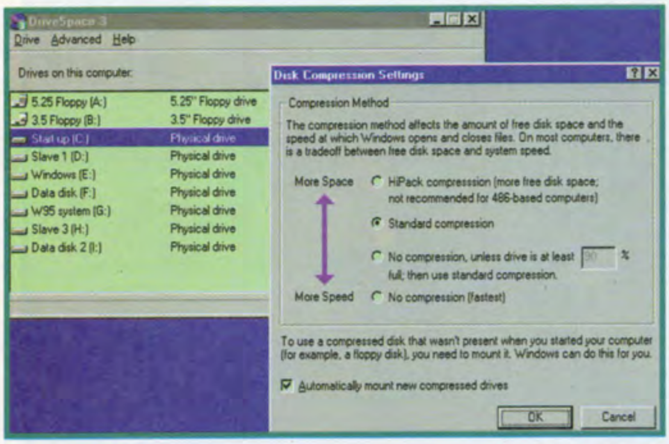
Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει για κάθε δίσκο εάν θα τον συμπιέσει με όλα του τα δεδομένα ή θα δημιουργήσει ένα νέο δίσκο με τον ελεύθερο χώρο.

Επίσης, μπορεί να επιλέξει τη μέθοδο συμπίεσης (όσο καλύτερη συμπίεση τόσο μικρότερη ταχύτητα απόκρισης) καθώς και άλλες παραμέτρους μέσω του σχετικού προγράμματος. Σημειωτέον ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε δισκέτες.

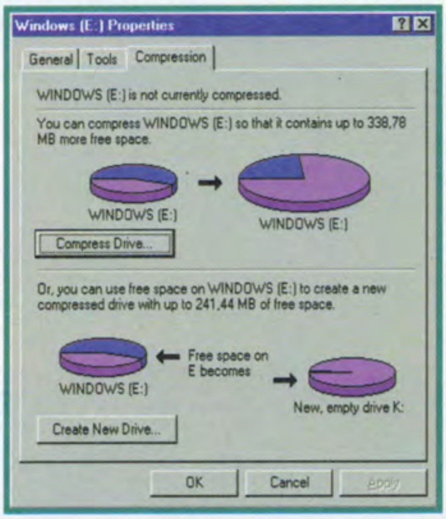
Κάτω από το κανονικό περιβάλλον των Windows 95, ο driver του DriveSpace 3 είναι σε protected mode και δεν δημιουργεί πρόβλημα με τη μνήμη που καταλαμβάνει. Ομως, εάν θέλετε να χρησιμοποιήσετε συμπιεσμένους δίσκους με το DriveSpace 3 σε DOS-Mode, τότε πιθανόν να αντιμετωπίσετε πρόβλημα με το μέγεθος του driver. Εάν ο memmaker βρει χώρο και τον τοποθετήσει στην ανώτερη μνήμη, έχει καλώς. Διαφορετικά μπορεί να βρεθείτε με 500-550KB ελεύθερη βασική μνήμη, μέγεθος προβληματικό για εκτέλεση πολλών προγραμμάτων.

COMPRESSION AGENT

Ο Compression Agent αποτελεί μία βοηθητική εφαρμογή για το DriveSpace, η οποία αναλαμβάνει τη συμπίεση των αρχείων όταν δεν χρησιμοποιείται ο υπολογιστής. Συγκεκριμένα, ενεργοποιείται μέσω του System Agent και εξ ορισμού συμπιέζει τα αρχεία που δεν χρησιμοποιούνται συχνά με UltraPak συμπίεση και τα υπόλοιπα αρχεία με HiPack. Ετσι, στην κανονική λειτουργία του DriveSpace ο χρήστης μπορεί να έχει επιλέξει standard (ή και καθόλου) συμπίεση και με τον Compression Agent να συμπιέζει τα δεδομένα όταν ο υπολογιστής έχει κενό χρόνο. Φυσικά, όσο πιο πολύ είναι συμπιεσμένο ένα αρχείο τόσο περισσότερο χρόνο χρειάζεται στο άνοιγμά του, αφού πρέπει να αποσυμπιεστεί πρώτα και αυτό πρέπει να



Το νέο DriveSpace 3 για Windows 95 έχει αρκετές δυνατότητες...



Με το νέο DriveSpace 3 μπορείτε να επιλέξετε εάν θα συμπιέσετε ολόκληρο το δίσκο σας ή μόνο το ελεύθερο τμήμα του...

Με τον Internet Setup Wizard οι ρυθμίσεις για το Internet είναι παιχνιδάκι...



σταθμιστεί από το χρήστη για να μη μειωθεί σημαντικά η απόκριση του μηχανήματος.

INTERNET EXPLORER & INTERNET SETUP WIZARD

Ο Internet Explorer που παρέχεται μαζί με το Microsoft Plus! είναι η πρώτη έκδοση του Web browser της Microsoft, ο οποίος παρέχει δυνατότητα για netsurfing στο Δίκτυο. Εκτός από Web sites, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως Gopher client καθώς και για το Microsoft Network. Η έκδοση αυτή είναι μεν λειτουργική αλλά όχι επαρκής για σοβαρή εργασία. Για το λόγο αυτόν η Microsoft ήδη ετοιμάζει την έκδοση 2, η οποία βρίσκεται ακόμα σε beta στάδιο.

Εκτός από τον Internet Explorer, στο Microsoft Plus! υπάρχει ένας χρήσιμος Wizard με τον οποίο μπορούν εύκολα να γίνουν οι ρυθμίσεις για το Internet, οι οποίες διαφορετικά είναι πολύπλοκες. Βέβαια, και χωρίς το Microsoft Plus! ο χρήστης μπορεί να λειτουργήσει το Internet και να προμηθευτεί τον Internet Explorer. Απλώς στο Microsoft Plus! όλα είναι πιο αυτοματοποιημένα.

DIAL-UP NETWORKING SERVER

Με τη λειτουργία αυτήν μπορείτε να επιτρέψετε σε άλλους υπολογιστές να προσπελάσουν αρχεία του υπολογιστή σας με MODEM μέσω του τηλεφωνικού δικτύου. Η προσπέλαση μπορεί να είναι είτε ελεύθερη είτε με κάποιο συγκεκριμένο password και μπορεί να επιλεγεί και ο τύπος του server που θα χρησιμοποιηθεί. Επίσης, ο server υπολογιστής έχει τη δυνατότητα να δει εάν υπάρχει κάποιος χρήστης συνδεδεμένος σε αυτό και να τον αποσυνδέσει άμεσα, εάν θέλει. Η λειτουργία αυτή είναι χρήσιμη όταν θέλετε να προσπελάσετε με κάποιον άλλο υπολογιστή (λ.χ. κάποιο laptop) αρχεία από το βασικό υπολογιστή σας.

3D PINBALL

Η κατασκευή των Windows 95 είναι τέτοια ώστε να επιτρέπουν την εκτέλεση παραθυρικών παιχνιδιών με κίνηση, χωρίς να παρατηρούνται καθυστερήσεις και "πηδήματα", αφού έχουν επιταχυνθεί σημαντικά οι διαδικασίες της οθόνης. Το 3D Pinball επιβεβαιώνει τον παραπάνω ισχυρισμό της Microsoft, αφού πρόκειται για ένα παραθυρικό φλιπεράκι (και μάλιστα με τρισδιάστατη απεικόνιση), το οποίο λειτουργεί ικανοποιητικά σε παράθυρο.

Το παιχνίδι διαθέτει μόνο ένα ταμπλό, αλλά είναι αρκετά καλά σχεδιασμένο και έχει όλα τα χαρακτηριστικά ενός καλού φλίπερ. Ο χρήστης χειρίζεται τις δύο ρακέτες, ενώ μπορεί στις... δύσκολες στιγμές να κουνήσει ελάχιστα το "τραπέζι", ώστε να αποφύγει το μοιραίο (βέβαια, άμα το παρακάνει, ξέρετε...). Μπορούν να παίξουν μέχρι και τέσσερις παίκτες, ενώ σε ξεχωριστό αρχείο υπάρχει το πλήρες σενάριο του παιχνιδιού, το οποίο είναι αρκετά ενδιαφέρον και πολυσύνθετο. Πάντως, γενικά είναι από τα φλίπερ που δεν χάνεται εύκολα η μπάλα, οπότε υπάρχει χρόνος για αρκετή δράση. Για όσους θέλουν μεγαλύτερη οθόνη για το παιχνίδι τους, μπορεί να παιχτεί και σε full screen mode όπου η ανάλυση γίνεται 640x480.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

Αυτό που πρέπει να αναφέρουμε πρώτα από όλα για το Microsoft Plus! είναι ότι δεν είναι απαραίτητο για τη λειτουργία των Windows 95. Το πακέτο προσθέτει στα Windows 95 συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, τα οποία κάλλιστα μπορεί να μην ενδιαφέρουν το χρήστη, οπότε δεν υπάρχει λόγος να το προμηθευτεί. Κρίνοντας στο σύνολό τους τα περιεχόμενα του Mi-

crosoft Plus! θα τα χαρακτηρίζαμε ενδιαφέροντα και αναμφίβολα καλή προσθήκη για τα Windows 95, ενώ θα συμφωνήσουμε με την πλειοψηφία των χρηστών που θα ήθελαν τα περιεχόμενα του Microsoft Plus! στη βασική συσκευασία των Windows 95.

Κρίνοντας επιμέρους τα περιεχόμενα του Microsoft Plus!, θα λέγαμε ότι το DriveSpace 3 είναι ένα καλό εργαλείο με σημαντικές βελτιώσεις σε σχέση με τα προηγούμενα, οπότε όσοι έχουν στενότητα στο χώρο τους στο δίσκο θα το βρουν ιδιαίτερα χρήσιμο. Βέβαια, η αγορά ενός νέου δίσκου είναι μεν προτιμότερη, αλλά κοστίζει παραπάνω...



Μετατρέψτε τον υπολογιστή σας σε server μέσω του τηλεφώνου...



Το 3D Pinball εν δράσει...

Ο System Agent είναι ένα χρήσιμο εργαλείο, αλλά δεν είναι και το μοναδικό που υπάρχει για τέτοια δουλειά. Βέβαια, είναι φτιαγμένο ειδικά για τα Windows 95 και με καλή παραμετροποίηση, ενώ εάν συνδυαστεί με τον Compression Agent του DriveSpace 3 αποτελεί καλό σύνολο.

Ο Internet Explorer διατίθεται δωρεάν στους κατόχους των Windows 95, ενώ η έκδοση που υπάρχει στο Microsoft Plus! θα αντικατασταθεί σύντομα. Ομως, για όσους θέλουν ένα εργαλείο για να κάνουν τις ρυθμίσεις για το Internet σύντομα και χωρίς κόπο, το Microsoft Plus! είναι μία εύκολη λύση...

Τα θέματα του desktop και οι λοιπές οπτικές βελτιώσεις είναι ενδιαφέρουσες και, επειδή ο καθένας έχει τη δική του άποψη για την εμφάνιση του περιβάλλοντος εργασίας του, δεν μπορούμε να πούμε εάν ταιριάζουν ή όχι στο γούστο σας. Πάντως, η δουλειά που έχει γίνει είναι αρκετά ποιοτική.

Η δυνατότητα για dial-up networking server είναι χρήσιμη σε όσους τη χρειάζονται, ενώ το ίδιο ισχύει και για το φλιπεράκι που θα εκτιμήσουν ιδιαίτερα οι λάτρες αυτών των παιχνιδιών.

Αυτό που βλέπουμε είναι ότι το Microsoft Plus! αποτελείται από ένα σύνολο προγραμμάτων και χαρακτηριστικών χωρίς σχέση μεταξύ τους, με αποτέλεσμα να χρειάζεται σχεδόν σε όλους και από κάτι (αχ! αυτό το marketing). Επίσης, το κόστος του πακέτου (12.000+ΦΠΑ) δεν είναι ούτε υπερβολικό ούτε απαγορευτικό, ιδιαίτερα εάν κάποιο από τα χαρακτηριστικά του σας είναι απαραίτητο.

Ειλικρινά, δεν μπορούμε να πούμε ότι γενικά αποτελεί καλή ή όχι αγορά, αφού ο καθένας έχει διαφορετικές ανάγκες. Ομως, αυτό που μπορούμε με σιγουριά να πούμε είναι ότι η ποιότητα των περιεχομένων του πακέτου είναι εξαιρετική και σίγουρα θα ικανοποιήσει, όπως επίσης θα ικανοποιήσει ο τρόπος με τον οποίο προσαρτώνται τα χαρακτηριστικά αυτά στο σύστημα, σαν να ήταν από την αρχή εκεί... ■

SPECIAL *review*

FADE TO BLACK

Η γαλλική Delphine ξεκίνησε ως εταιρία game software το 1988 με το γνωστό adventure Future Wars και σύντομα καθιερώθηκε στο χώρο για να μετεξελιχθεί σήμερα, εν έτει 1995, σε έναν ευρωπαϊκό κολοσσό







Το Flashback υπήρξε ένας από τους πιο επιτυχημένους και πολυβραβευμένους τίτλους στην ιστορία του ευρωπαϊκού game software. Εφτασε, λοιπόν, η στιγμή για να κυκλοφορήσει από την Delphine, σε συνεργασία με την Electronic Arts, η συνέχειά του: Fade to Black. Ναι, Conrad is back!

Του Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, The Man In Black

των multimedia παραγωγών, αφού πλέον διαθέτει στο δυναμικό της 10 Indigo Silicon Graphics Workstations, 4 υπέρυθρες κάμερες και ένα 76κάναλο midi recording studio μεταξύ άλλων. Ο designer της Delphine και φυσικά και του Fade to Black, Paul Cuisset, όταν ρωτήθηκε αν το παιχνίδι είναι ένα κράμα Flashback και Doom, απάντησε πως "το Fade to Black είναι απλά το Fade to Black" και ήταν κατηγορηματικός στο ότι ειδικά το Doom είχε μηδενική επίδραση στο game, ενώ εμπνεύστηκε για το σχεδιασμό του κυρίως από ταινίες επιστημονικής φαντασίας. Μάλλον ο καλύτερος χαρακτηρισμός που είδαμε στον ξένο ειδικό Τύπο για το παιχνίδι είναι πως πρόκειται για "ένα τρισδιάστατο platform game, χωρίς όμως τις πλατφόρμες"!



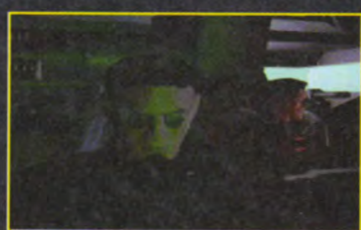
Προσωπικά, θα κατέτασσα το Fade to Black στην κατηγορία των σύγχρονων action-adventure, αφού καταφέρνει να συνδυάζει την καθαρόαιμη δράση με την επίλυση γρίφων. Σεναριακά βέβαια συνεχίζει από εκεί που έμεινε το Flashback, τεχνολογικά όμως είναι κατά πολύ πιο προηγμένο και διαφορετικό από τον προκάτοχό του. Ετσι, ενώ το Flashback χρησιμοποιούσε την τεχνική του rotoscoping, με animation των 24 frames ανά δευτερόλεπτο, το Fade to Black ενσωματώνει μια νέα τεχνική: Ο χαρακτήρας που κινηματογραφείται έχει υπερευαίσθητους ανακλαστήρες στο σώμα του και υπέρυθρες κάμερες καταγράφουν την κίνησή του. Ετσι, δημιουργείται ένα αρχείο τρισδιάστατων κινήσεων, το οποίο μεταφέρεται στο σχεδιασμένο κεντρικό χαρακτήρα. Ταυτόχρονα, virtual κάμερες παρακολουθούν σε real-time 3D τη δράση, δίνοντας κινηματογραφική αίσθηση στα texture-mapped και πολυγωνικά γραφικά.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Delphine/Electronic Arts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΤΥΠΟΣ
Action Adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανώτερη

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το έτος 2190, ένα σατανικό είδος υπερ-εγκεφάλων κυριαρχεί στο Ηλιακό Σύστημα. Ενας εξωγήινος στρατός πολεμιστών, οι περιβόητοι Morphs, βρίσκονται στην υπηρεσία τους. Οι Morphs,









Μπροστά σε ένα locker.

οι οποίοι σημειωτέον μπορούν να αλλάζουν μορφές κατά βούληση, συλλαμβάνουν τον Conrad - ενώ περιπλανιέται κάπου στο διάστημα - και τον φυλακίζουν στη σελήνη. Ενας επαναστάτης, ο John O'Connors, βοηθά τον Conrad να δραπετεύσει και τον πείθει να ενωθεί με τις δυνάμεις της αντίστασης. Ετσι, ο Conrad βρίσκεται στη Shadow, μια διαστημική βάση που ανήκει στους επαναστάτες, η οργάνωση των οποίων καλείται Mandragore. Μαθαίνει πως ο John είναι ένας από τους ηγέτες και γνωρίζει την Sarah, στην οποία θα δίνει αναφορά. Μέχρι ο Conrad να εξοντώσει τους υπερ-εγκεφάλους, θα φέρει σε πέρας πολλές αποστολές, θα γνωρίσει τους Ancient Ones και θα υπερασπιστεί την Πυραμίδα που φιλοξενεί τα Πνεύματά τους, ενώ θα διαπιστώσει ακόμα πως τα φαινόμενα (όπως και οι γυναίκες, αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία) πολύ συχνά απατούν...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του Fade to Black έχει μεγάλη ποικιλία, ταυτόχρονα όμως και δυσκολία τουλάχιστο μέχρι να εξοικειωθείς με αυτόν. Μπορείς να παίξεις μόνο από το πληκτρολόγιο ή συνδυάζοντάς το με mouse ή joystick. Αν επιλέξεις το mouse, έχεις τη δυνατότητα να το χρησιμοποιείς μόνο για τις βασικές κινήσεις ή να κάνεις κλικ με αυτό σε διάφορα icons που εμφανίζονται. Κάτι που εξυπηρετεί πολύ είναι η δυνατότητα να εναλλάσσεσαι μεταξύ των διάφορων interfaces, όποτε θέλεις, χωρίς να βγαίνεις από το παιχνίδι.



Χαζεύοντας για λίγο την όμορφη θέα.

Βασικό στοιχείο καταρχήν, είναι πως υπάρχουν δύο modes στο παιχνίδι: απλό και μάχης. Οταν είσαι σε απλό mode μπορείς να κινείσαι, να παίρνεις ή να χρησιμοποιείς αντικείμενα, ενώ στο mode μάχης φυσικά στοχεύεις και πυροβολείς τους αντιπάλους. Οταν εμφανιστεί ένας κίτρινος στόχος με κόκκινο στίγμα στην οθόνη, αυτό σημαίνει πως ένας εχθρός σε σημαδεύει, τη θέση του οποίου ως προς εσένα αντιπροσωπεύει το κόκκινο στίγμα. Περνώντας τότε σε mode μάχης (δεξί πλήκτρο του mouse ή δεξί ALT), κινείσαι προς τη θέση του αντιπάλου μέχρι να εμφανιστεί επάνω του ένα τετράγωνο στόχαστρο. Αυτό σημαίνει πως μπορείς να τον πετύχεις, οπότε πυροβολείς (δεξί CTRL, αριστερό mouse button αν δεν έχεις icons ή δεξί mouse button αν έχεις icons). Διαθέτεις άπειρες normal bullets απλώς αυ-

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

UP ARROW	Τρέξιμο ευθεία
LEFT ARROW	Στροφή αριστερά
RIGHT ARROW	Στροφή δεξιά
DOWN ARROW	Σκύψιμο
P	PAUSE
ENTER	Γεμίζει ξανά το όπλο
+ ή RIGHT CTRL	Πυροβολεί (mode μάχης) ή πετά bouncing mines (απλός τύπος)
J	JUMP
PAGE UP	Μικρά βήματα μπροστά
PAGE DOWN	Μικρά βήματα πίσω
RIGHT SHIFT + LEFT/ RIGHT ARROW	Μικρό βήμα αριστερά/δεξιά
RIGHT SHIFT + UP ARROW	Περπάτημα
RIGHT SHIFT + DOWN ARROW	Στροφή 180 μοιρών
RIGHT ALT	Αλλαγή mode

SPACEBAR	Ενεργοποίηση αντικειμένων
1,2,3,4,5	Επιλογή αντικειμένων από inventory
7,8,9,0	Κοιτάζει γύρω
M	Χάρτης
I	Inventory
U	Χρήση αντικειμένου από inventory
L	Φορτώνει σωσμένη θέση
S	Σώζει το παιχνίδι
ESC + RIGHT ARROW (ΔΥΟ ΦΟΡΕΣ)	Κυρίως μενού (από το παιχνίδι)
G	Toggle icons on/off
LEFT MOUSE BUTTON	*Χωρίς icons:* Πυροβολεί (mode μάχης) ή κινεί τον ήρωα (απλό mode) *Με icons:* Στρίβει τον ήρωα ή ενεργοποιεί τα εικονίδια
RIGHT MOUSE BUTTON	*Χωρίς icons:* Αλλάζει mode *Με icons:* Πυροβολεί (mode μάχης) ή αλλάζει σε mode μάχης (απλό mode)

τές είναι χωρισμένες σε δεσμίδες των 9 και μόλις μια δεσμίδα τελειώσει, χάνεις μια κίνηση στη μάχη για να οπλίσεις ξανά (αυτό μπορεί να γίνει και με το enter όποια στιγμή θέλεις). Πολύ χρήσιμο πλήκτρο στη μάχη είναι επίσης το κάτω βελάκι, με το οποίο σκύβεις αποφεύγοντας τα αντίπαλα πυρά. Υπάρχει ωστόσο ένα πυρομαχικό που μπορεί να αποδειχτεί ιδιαίτερα χρήσιμο και το οποίο χρησιμοποιείται σε απλό mode: Αυτό είναι το bouncing mine, που το ρίχνεις πατώντας το + στο αριθμητικό πληκτρολόγιο όταν ΔΕΝ είσαι σε mode μάχης. Βέβαια, βρίσκεις και διάφορα άλλα πυρομαχικά, ψάχνοντας στις διάφορες πίστες του παιχνιδιού.

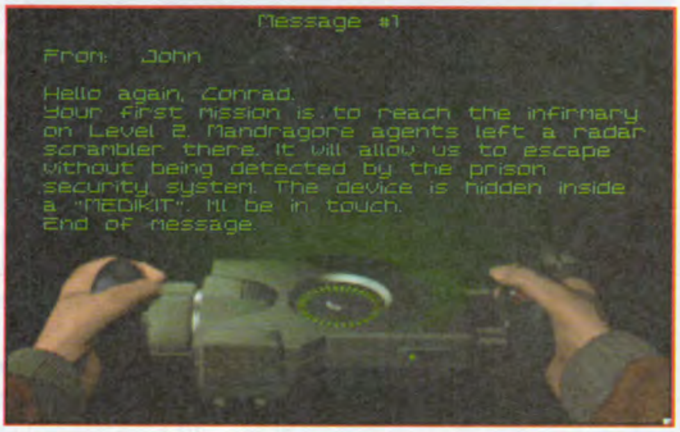
Κάτω αριστερά στην οθόνη υπάρχει ένα μικρό panel που δίνει πληροφορίες για το status σου. Η λωρίδα είναι βασικότατη, καθώς δείχνει την ισχύ της ασπίδας σου. Οταν μηδενιστεί, βλέπεις ένα ωραίο sequence και... Game Over! Βέβαια, στη διάρκεια του παιχνιδιού θα συναντήσεις σταθμούς τροφοδότησης, στους οποίους μπορείς να επαναφορτίσεις την ασπίδα σου. Οι υπόλοιπες πληροφορίες είναι οι σφαίρες που απομένουν στη δεσμίδα, το αντικείμενο που έχεις επιλέξει προς χρήση, ο ενεργός scanner και ο τύπος ασπίδας και σφαιρών. Τα τέσσερα τελευταία φαίνονται και στο inventory (ενεργοποιείται με I) και επειδή μπορείς να διαθέτεις περισσότερα από ένα σε κάθε είδος, διαλέγεις αυτό που θέλεις να είναι ενεργό με τα πλήκτρα 5, 1, 2 και 4 αντίστοιχα. Ειδικά για τις πόρτες που απαιτούν κάποιο συγκεκριμένο κλειδί (ή κωδικό) για να ανοίξουν, αν το έχεις στο inventory σου, επιλέγεται αυτόματα. Οι scanners εντοπίζουν διάφορα χρήσιμα στοιχεία: για παράδειγμα, ο info scanner δείχνει την ενέργεια που περιέχει ένα αντικείμενο που στοχεύεις (οπότε συμπεραίνεις αν έχεις τη δυνατότητα να το εξοντώσεις εύκολα ή όχι), ο scanner αντικειμένων φανερώνει τα lockers που υπάρχουν στο τρέχον επίπεδο (θήκες που περιέχουν αντικείμενα) κ.ο.κ. Για να ανοίξεις κάποιο locker ή να ενεργοποιήσεις ένα elevator, πατάς το spacebar. Το ίδιο πλήκτρο χρησιμοποιείται, όταν επί παραδείγματι θέλεις να πατήσεις ένα button, να θέσεις σε λειτουργία έναν πίνακα οργάνων ή να ξεκινήσεις την επαναφόρτιση της ασπίδας σου. Θα συναντήσεις ακόμα στο παιχνίδι διάφορα floor pads που ανοίγουν πόρτες για κάποιο χρονικό διάστημα ή είναι παγίδες (ηλεκτροφόρα) οπότε πρέπει φυσικά να τα αποφύγεις με συνδυασμένη χρήση των jump (J) και των μικρών βημάτων (αυτά είναι πιο εύκολο να τα χειριστείς από τα icons, επειδή υπάρχει ειδική θέση για αυτά). Επίσης, θα έρθεις σε επαφή όχι μόνο με εχθρούς (morphs, robots, spiders κ.λπ.) αλλά και με φίλους που πρέπει να βοηθήσεις.

Ολοκληρώνοντας κάποια αποστολή, παίρνεις συνήθως ένα message που σου εξηγεί τι πρέπει να κάνεις στη συνέχεια. Επίσης, με το M εμφανίζεται ο χάρτης που διευρύνεται καθώς εξερευνάς νέα δωμάτια.

Από οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού μπορείς να βγεις στο κεντρικό μενού πατώντας ESC και δύο φορές το πάνω βελάκι. (!!!) Από εκεί αλλάζεις το configuration, διαλέγεις επίπεδο δυσκολίας, ξαναρχίζεις ένα νέο παιχνίδι, ξαναβλέπεις τα movie sequences που υπάρχουν μέχρι το σημείο που έχεις φτάσει ή κάνεις exit. Τέλος, δίνοντας S κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σώζεις τη θέση σου (υπάρχουν επτά θέσεις για



Ο κόκκινος κύκλος δείχνει τη θέση του εχθρού που σε σημαδεύει.



Διαβάζοντας το μήνυμα που εξηγεί την αποστολή σου.



Με τους Ancients.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα action adventure που έχουμε δει στο PC μας. Εξοχη αίσθηση του χώρου, πολλές εναλλαγές στο gameplay και ένα γερό story στο background συνθέτουν έναν τίτλο που αναμένεται να σαρώσει τα βραβεία και τις πωλήσεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΑΝΤΟΧΗ	98
GAMEPLAY	92

93%

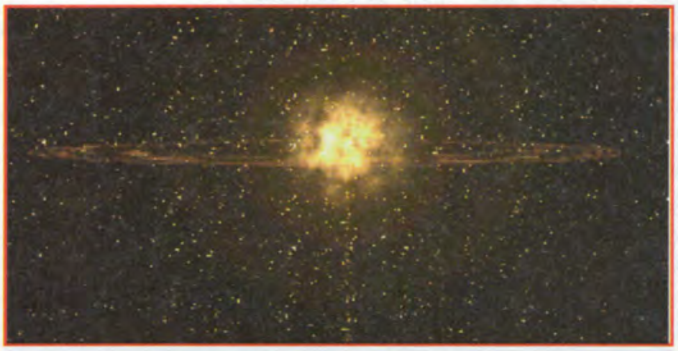


Η asteroid base πριν...

saved games στο full install, το οποίο σημειωτέον απαιτεί 67 MB στο σκληρό δίσκο!), ενώ με L αντίστοιχα φορτώνεις μια ήδη σωσμένη θέση.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Τα γραφικά του Fade to Black είναι σίγουρα τα καλύτερα που έχουν εμφανιστεί στον τομέα των τρισδιάστατων textured-mapped και rendered polygons, ενώ η τεχνική της virtual camera έχει προσεχτεί, ώστε να μην κουράζει παρά τη συνεχή εναλλαγή της οπτικής γωνίας του χώρου με την κίνηση. Το animation είναι ομαλότατο στη χαμηλή ανάλυση, σε SVGA όμως θα χρειαστεί τουλάχιστο νένας Pentium με 16 MB για να μη σέρνεται το παιχνίδι. Ο ήχος είναι ατμοσφαιρικός, με κορυφώσεις εκεί όπου χρειάζεται, και συνοδεύει σωστά τη δράση χωρίς να παίρνει τον πρωτεύοντα ρόλο. Το εκπληκτικότερο όμως στο παιχνίδι είναι πως αποδίδει τέλεια την ατμόσφαιρα της διαστημικής περιπέτειας, τόσο με το σχεδιασμό των levels (γεμάτα από φουτουριστικά μηχανήματα αλλά και με όμορφα views του "έξω κόσμου" ή ψυχεδελικούς χρωματισμούς) όσο και με την πλοκή που διαρκώς εκτυλίσσεται, ξεδιπλώνοντας ένα πράγματι ενδιαφέρον σενάριο από αυτά που σπάνια συναντάμε σε παιχνίδια δράσης. Κάθε level ξεκινά με ένα sequence που προωθεί το story, ενώ επίσης διαφορετικά μικρά (αλλά τρομακτικά) sequences εμφανίζονται κάθε φορά που πεθαίνεις. Γενικά, η λέξη κλειδί στο παιχνίδι θα έλεγα πως είναι "ρεαλισμός". Αν και μέχρι τώρα δεν πίστευα πως τα πολυγωνικά γραφικά μπορούν να αποδώσουν με αληθοφάνεια έναν "κόσμο", το Fade to Black μάλλον με ανάγκασε να αναθεωρήσω τις απόψεις μου... Α, και να μην το ξεχάσω: Το Fade to Black είναι αρκετά ωμό, βίαιο, γρήγορο, με σασπένς, δηλαδή "αντρίκειο" παιχνίδι. Βλέπετε, έχω μια φετιχιστική σχέση με τέτοιου είδους games.



...και μετά!

TIME FOR ACTION!

Ας δούμε όμως τώρα πώς ξεκινάς το Fade to Black: Πάρε το bouncing mine από το locker και βγες έξω. Στάσου πάνω στο pad και τρέξε στο δωμάτιο απέναντι προτού κλείσει η πόρτα. Μείνε πάνω στο πράσινο pad και μόλις το όχημα περάσει από το κόκκινο, τα lasers θα απενεργοποιηθούν. Πέρνα γρήγορα, χρησιμοποίησε το elevator και γέμισε την ασπίδα σου. Μπες στην τραπεζαρία, μην ανοίξεις τα δύο πρώτα lockers. Δίπλα θα βρεις ένα τρίτο που περιέχει ένα energy pack, το οποίο και παίρνεις. Μη σκοτώσεις το μάγειρα, για να μπορέσεις να μπεις στο δωμάτιο κατάψυξης στα αριστερά. Ενεργοποιώντας τα controls, ανοίγεις ένα μυστικό πέρασμα στην καφετέρια. Πέρνα με προσεκτικά βήματα πηδώντας πάνω από τα θανατηφόρα pads, για να καταλήξεις σε ένα locker που περιέχει exploding bullets. Πήγαινε στο ιατρείο, εξόντωσε τις παγίδες στους τοίχους και την αράχνη, ενεργοποίησε τα controls και πάρε από το locker τα info-scanner και hint.

Μπες στη διπλανή πόρτα και πέρνα τρέχοντας για να αποφύγεις κατά το δυνατό τα πυρά των δύο morphs. Γύρισε το διακόπτη, γρήγορα μπες στην πόρτα, πάτησε το κόκκινο button για να απενεργοποιήσεις τις ακτίνες που εμποδίζουν την είσοδο στο δωμάτιο με τον ασθενή. Προτού μπεις, θέσε σε λειτουργία τα controls και σκότωσε



Τα floor pads. Τα κόκκινα πρέπει να τα αποφεύγεις, περνώντας από πάνω με jump.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Minimum 486 DX2/66 επεξεργαστής.



Τουλάχιστον 8 MB RAM.



CD-ROM διπλής ταχύτητας και 16 MB στο σκληρό για το small install.



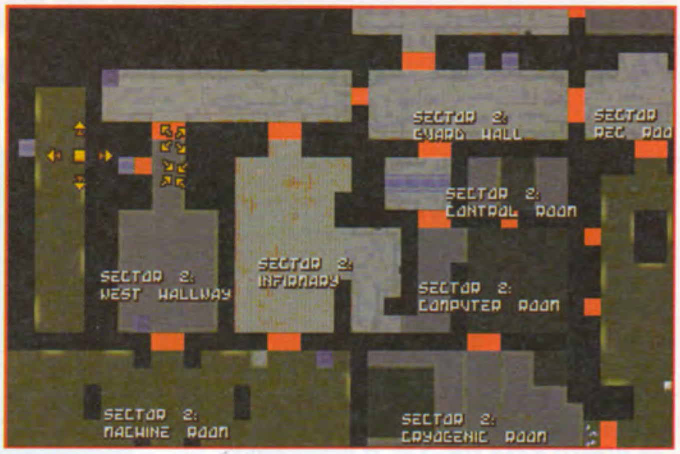
Απαιτεί local bus VGA. Υποστηρίζει χαμηλή (320x200) και SVGA ανάλυση.



Το πακέτο περιέχει 1 CD και το πήραμε από το κατάστημα Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536.

Μέρος του χάρτη του παιχνιδιού.





Σκηνή σε hi-resolution mode.

τον morph. Μπαίνοντας, σκοτώνεις morph και ασθενή και ψάχνεις τα lockers για να βρεις το medikit (που περιέχει και ένα message) καθώς επίσης ένα north hallway key. Ξανακατεβαίνεις στο διάδρομο με το ιατρείο και την τραπεζαρία.

Ανοίγεις την πόρτα αριστερά κοιτώντας το ιατρείο. Σκότωσε τα δυο morphs και ενεργοποίησε την κονσόλα. Πέρνα πηδώντας από την πόρτα με την παγίδα, υπάρχει μια κλειστή πόρτα εδώ που χρειάζεται ένα κλειδί που δεν έχεις ακόμα βρει.

Ανέβα από το αριστερό elevator και πάτα το κόκκινο κουμπί. Στο επόμενο δωμάτιο σκότωσε τα δυο robots και πάρε το rec room key. Πάρε το αριστερό elevator, διέσχισε το διάδρομο και βγες από την πόρτα στα αριστερά σου (τώρα ανοίγει).

Ενεργοποίησε την κονσόλα και βγες για να ξαναγεμίσεις την ασπίδα σου. Μπες στο δεξί elevator. Ενεργοποίησε το αμαξάκι και ακολούθησέ το για να περάσεις την πόρτα. Πάτησε το κουμπί στο elevator και μπες μέσα. Χωρίς να ακουμπήσεις τα pads, συνέχισε ευθεία στο guard room (εδώ θα βάλεις το code σε λίγο). Βγες από την άλλη πόρτα και προχώρησε στο διάδρομο κατευθυνόμενος στο δωμάτιο με τον morph-φύλακα και το secured locker. Προχώρα προς το φύλακα και ρίξε στην κατάλληλη γωνία το bouncing mine για να τον εξουδετερώσεις. Σκότωσε και τον άλλο morph που εμφανίζεται, δημιουργώντας ένα ρόμβο. Πέρνα ανάμεσα από το ρόμβο για να ανοίξεις το locker. Πάρε το hangar code και βάλ' το στο control του guard room. Πήγαινε στο control room του sector 4 (το αμαξάκι ενεργοποιείται ξανά από άλλο control σε διπλανό δωμάτιο). Τώρα, λειτουργεί πια και το άλλο elevator. Πάρ' το, σκότωσε τα robot και προχώρα προς την είσοδο του σκάφους. Μέσα είναι ο John. Δραπετεύεις και βρίσκεσαι στο level 2!



Αλλο ένα control room.



Η αράχνη ενώ σου επιτίθεται.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Μάλλον έχουμε να κάνουμε με ένα από τα πιο δυνατά hits για το '95. Η αδρεναλίνη σας θα ανεβαίνει σε επικίνδυνα επίπεδα, καθώς θα μπαίνετε όλο και βαθύτερα στο σαγηνευτικό του κόσμο.

Ξεπερνώντας το αρχικό σοκ του, σε κάποια σημεία, εξωφρενικά περίπλοκου χειρισμού, θα μείνετε με τις ώρες καθηλωμένοι μπροστά στην οθόνη. Σίγουρα θα αποτελέσει έναν από τους ορισμούς της πώρωσης. ■

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

THUNDERSCAPE

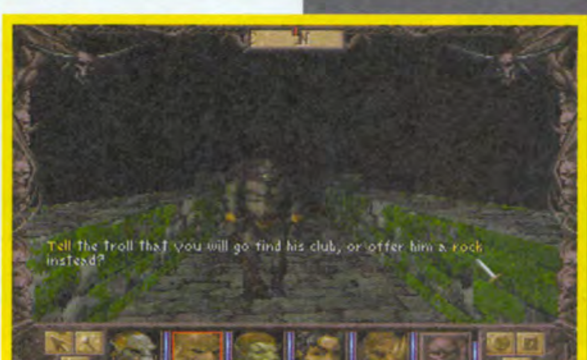
Το πρώτο RPG της SSI, η παραγωγή του οποίου δεν στηρίζεται στους κανόνες της TSR (Advanced Dungeons & Dragons), είναι πια γεγονός. THUNDERSCAPE: Ενα κλασικό "hack and slash" RPG με αρκετά πρωτότυπα στοιχεία αλλά και σημαντικές ελλείψεις. Ενα από τα καλύτερα συστήματα δημιουργίας χαρακτήρων είναι εδώ και περιμένει τους φίλους του είδους.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Πρέπει να είναι γνωστή σε όλους σας η ρήξη που δημιουργήθηκε ανάμεσα στην TSR και την SSI. Η πρώτη σταμάτησε την αποκλειστικότητα της δεύτερης ως προς τις παραγωγές RPGs που στηρίζονται στα βασικά χαρακτηριστικά της δεύτερης έκδοσης των Advanced Dungeons & Dragons. Η TSR σκέφτηκε απλά και πρακτικά: Μέσα σε αυτήν την τεράστια έκρηξη των CD games για τα PCs γιατί να έχει την αποκλειστικότητα μόνο η SSI και να μην εκχωρήσει δικαιώματα και σε άλλες εταιρίες; Ετσι, είναι γεγονός, θα κέρδιζε πολλαπλάσια χρήματα. Αυτό, λοιπόν, έπραξε. Ανακοίνωσε στην SSI ότι της καταργεί την αποκλειστικότητα και σε χρόνο μηδέν μοίρασε δικαιώματα σε διάφορες εταιρίες. Και η SSI; Επρεπε να αντιδράσει, να δείξει ότι είναι εδώ και πως το "όνομα" που έκανε στα RPGs δεν το οφείλει στους κανόνες των AD&D αλλά στη δική της καλή δουλειά. Ετσι, δημιουργήθηκε το Thunderscape.



Παίρνοντας τον Thero στην ομάδα σου.



Παίρνοντας το Troll στην ομάδα σου.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Thunderscape βασίζεται σε έναν καινούριο κόσμο, σε αυτόν του Aden. Πριν από περίπου δέκα χρόνια το μεγαλύτερο τμήμα του κόσμου αυτού κατακτήθηκε από τους nocturnals, κάτι διαβολικά τέρατα γνωστά για τον αιμοδιψή χαρακτήρα τους. Το Darkfall, όπως ονομάστηκε η τεράστια αυτή μάστιγα, εξαπλωνόταν στη μια περιοχή μετά την άλλη. Μόνο οι Northlands είχαν γλιτώσει από τη λαίλαπα αυτή και αυτό χάρη στη μαγική "ασπίδα" που σφράγιζε το πέρασμα στο Skellon's Pass. Η ομάδα σου, η οποία αποτελείται από τέσσερα βασικά μέλη και δύο "κενές" θέσεις για τους λεγόμενους NPC (Non Player Characters) που συναντάς στην εξέλιξη του παιχνιδιού, αναλαμβάνει δράση καθώς η μαγική αυτή "ασπίδα" καταρρέει και τα nocturnals είναι έτοιμα να περάσουν και να καταστρέψουν όλη την περιοχή. Πρωταρχικός σου στόχος το ταξίδι στο Vanguard Keep, στο Skellon's Pass και η αποκατάσταση της μαγικής "ασπίδας".

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Αν σε κάτι ξεχωρίζει το Thunderscape αυτό είναι, πρωταρχικά, ο νέος κόσμος στον οποίο στηρίζεται, δηλαδή αυτός του Aden, και οι χαρακτήρες του, στη δημιουργία των οποίων η SSI

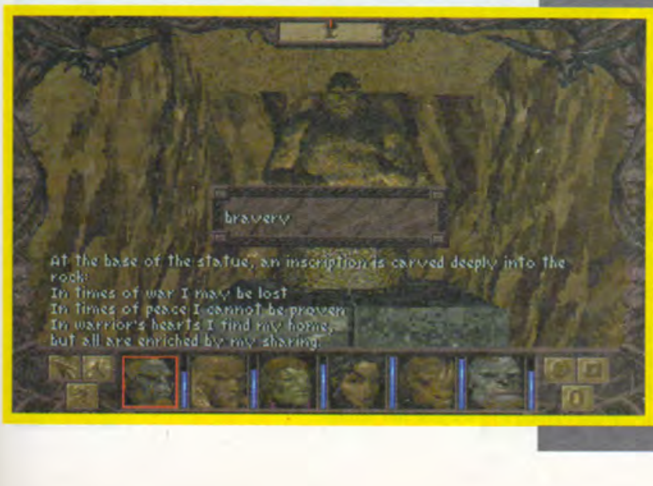
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

έδωσε ιδιαίτερο βάρος. Νέες ράτσες όπως αυτές των Faerkin, Feerans, Rapacians, Juraks, Goreaux υπάρχουν δίπλα στους κλασικούς Humans, Dwarves, Elves κ.ά. Κατά το ξεκίνημα, το καλύτερο είναι να πάρετε την έτοιμη ομάδα με το quick start και, αφού παίξετε λίγο και εξοικειωθείτε με τους χαρακτήρες, να αρχίσετε πάλι από την αρχή δημιουργώντας τη δική σας ομάδα. Σημειωτέον ότι η Quick Generation μέθοδος σας αφήνει να διαλέξετε race και gender και στη συνέχεια τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά. Μόνο αν είστε έμπειροι παίκτες επιλέξτε το Detailed Generation. Εδώ κάθε race έρχεται με ένα minimum χαρακτηριστικών (strength, dexterity, intelligence, will και health) και έχετε και 25 πόντους bonus για να τα μοιράσετε σε αυτά. Κατόπιν αποφασίζετε τα skills που θα δώσετε στους χαρακτήρες σας. Υπάρχουν δύο βασικά είδη χαρακτηριστικών: μάχης και μη. Στα πρώτα ανήκουν τα sword, bow, axe και polearm, ενώ στα δεύτερα τα spellcasting, fast talk, merchant, lockpicking, pickpocket, see secrets και xenology (το τελευταίο σάς "λέει" - αναλύει του εχθρούς που πολεμάτε). Για τα skills έχετε ένα 100 πόντων bonus για να μοιράσετε σε αυτά. Καθώς ανεβαίνετε επίπεδα (levels) χαρακτήρων σάς δίνονται points με τα οποία μπορείτε να "αγοράζετε" νέα skills. Για τα combat skills, έξτρα επιθέσεις δίνονται για κάθε 150 πόντους εμπειρίας. Ετσι, μέχρι τους 150 κάνετε ένα χτύπημα το γύρο, μετά δύο κ.λπ. Για τους μάγους αντίστοιχα, όσο ανεβαίνετε επίπεδα νέα spells τους προσφέρονται. Τα spells καταναλώνουν "μάνα" (mana) για να λειτουργήσουν.

Εταιρία
SSI
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
3-D graphics, RPG
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



Ενα δείγμα του εξαιρετικού combat system. Εδώ διαλέγεις τι είδους επίθεση θέλεις.



Η λύση του γρίφου που ανοίγει την είσοδο για τη σπηλιά των Trolls.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Την αρχή έκανε το Underworld. Το παιχνίδι αυτό με το επαναστατικό του user-interface δημιούργησε νέες γενιές παιχνιδιών. Το Doom καθιερώθηκε χρησιμοποιώντας σε γενικές γραμμές το ίδιο interface.

Ουσιαστικά, το Thunderscape έχει δανειστεί την κίνηση και την οθόνη δράσης από το Underworld. Τα γραφικά του είναι αρκετά καλά, η κίνηση σε αυτά γρήγορη, ενώ τα τέρατα -εκτός από πρωτότυπα- είναι και εντυπωσιακά τα περισσότερα. Οι αναπαραστάσεις των διάφορων χώρων είναι πολύ καλές.

Ο ήχος του είναι αξιόλογος. Φυσικά, ξεχωρίζουν τα ηχητικά εφέ, ενώ και τα βασικά μουσικά backgrounds είναι έντονα και δένουν με το RPG. Ο δε χειρισμός του απαιτεί εξοικείωση και, ενώ φαίνεται απλός, εν τούτοις παρουσιάζει αρκετά προβλήματα. Ας αναφερθούμε κατευθείαν σε αυτά. Καταρχήν, ο χάρτης του παιχνιδιού, το automap, προσπαθεί να αποδώσει τρισδιάστατα το χώρο, αλλά ο χρήστης δεν καταλαβαίνει τίποτα, αφού το μόνο που ξεχωρίζει είναι οι "πράσινες" πόρτες των χώρων. Το πρώτο, λοιπόν, που χρειάζεται ριζική αλλαγή. Εν συνεχεία, αρκετά πρέπει να αλλάξουν στην κίνηση, αφού μερικές φορές ο παίκτης δεν καταλαβαίνει πού πάει, μια και είναι αδύνατον να κρατηθεί σε ευθεία κίνηση. Αλλαγής επίσης χρήζουν και τα τέσσερα SAVES. Απαράδεκτα χαμηλό νούμερο θέσεων για παιχνίδι του είδους. Τέλος, αρκετά χαρακτηριστικά δεν χρησιμοποιούνται πουθενά μέσα στο παιχνίδι. Η κύρια οθόνη δράσης καταλαμβάνει τα 7/8 της οθόνης. Σε αυτήν κινείστε ή με το mouse ή με τα πλήκτρα - προτιμήστε τα πλήκτρα για την κίνησή σας. Αυτά είναι τα 8 (εμπρός), 2 (πίσω), 4 (στρέφει αριστερά), 6 (στρέφει δεξιά), 1 (κινείται οριζόντια προς τα



Η λύση του πρώτου γρίφου που βρίσκεις στη βάση ενός αγάλματος.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενας ενδιαφέρων τίτλος από την SSI. Εντυπωσιακή κίνηση μέσα σε τρισδιάστατα γραφικά, έμφαση στο action μέρος του παιχνιδιού, νέος κόσμος, νέα τέρατα, αρκετά καλό user-interface, με πρωτότυπο combat μηχανισμό. Πολύ σκοτεινό όμως και το automap που είναι υπερ-απαραίτητο λειτουργεί μάλλον αρνητικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΜΟΥΣΙΚΗ	84
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	84
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84

86%

αριστερά), 3 (κινείται οριζόντια προς τα δεξιά), πλήκτρα του αριθμητικού πληκτρολογίου. Ο κέρσορας τα κάνει όλα. Μετατρέπεται σε χέρι αν είναι να πάρετε κάτι ή σε γροθιά αν είναι να κάνετε ACT σε κάτι (να ανοίξετε πόρτα, να διαβάσετε μία πινακίδα, να κινείσετε ένα μοχλό κ.λπ.). Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν οι έξι θέσεις των χαρακτήρων της ομάδας σας. Κάτω αριστερά είναι τρία icons: το fire missile, το cast spell και το crouch/stand. Στην κάτω δεξιά γωνία υπάρχουν άλλα τρία icons: το automap, το save/load και το options. Το σύστημα μαχών στηρίζεται σε αυτό των Might & Magic. Πάει δηλαδή με γύρους, γεγονός που σας δίνει το χρονικό περιθώριο να αποφασίσετε για την επίθεση κάθε μέλους της ομάδας σας. Οι κινήσεις μάχης που έχετε είναι blow (ανάλογα τι όπλο κρατάτε), dodge, cast spell, use an item, switch weapons ή το να το βάλετε στα πόδια (run). Κάθε χαρακτήρας, κάνοντας κλικ στο πορτρέτο

Ενα δείγμα του χάρτη. Μάλλον σε μπερδεύει παρά σε διευκολύνει.



του, περιέχει τα skills του, τα spells του, το status του και τα items του. Σε αυτά περιέχονται και διάφορα σακούλια (με οκτώ θέσεις το καθένα) όπου βάζετε τα διάφορα αντικείμενά σας. Για να διαβάσετε έναν πάπυρο, για παράδειγμα, τον παίρνετε με τον κέρσορα του mouse, τον κάνετε κλικ στο use και μετά με τα up και down arrow keys. Στα δεξιά της οθόνης των χαρακτηριστικών εμφανίζεται ένα μεγαλύτερο πορτρέτο του χαρακτήρα, όπου βάζετε τα όπλα ή τα ρούχα που φορά και κουβαλά/χρησιμοποιεί.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το Thunderscape ακολουθεί τη λογική του Menzoberranzan ως προς την κατανομή της δράσης του. Πρόκειται για ένα συνεχή μονόδρομο προς τα εμπρός. Ωστόσο, και από πλευράς ατμόσφαιρας αυτά τα δύο παιχνίδια ταιριάζουν παρά πολύ. Κόσμοι μουντοί, σκοτεινοί, με ενδιαφέροντες χαρακτήρες που ως RPGs ρίχνουν το κύριο μέρος του ειδικού τους βάρους στο λεγόμενο hack and slash στοιχείο. Η ομάδα σου θα ταξιδέψει μέσα από διάφορα dungeons μέχρι το τέλος. Το παιχνίδι θα ήταν πιο λειτουργικό αν ήταν πιο "μικρό", αν δεν υπήρχαν "άσκοπα" επίπεδα, επίπεδα μόνο και μόνο για να σκοτώνεις. Το Thunderscape είναι από τα πιο χαρακτηριστικά δείγματα παιχνιδιών που ενώ έχουν όλες τις προϋποθέσεις για μία μεγάλη επιτυχία ξεκινάνε θαυμάσια και καταλήγουν μέτρια.

Το Vanguard Keep καλύπτει το περίπου 1/4 του παιχνιδιού. Εκεί, δηλαδή, που νομίζετε ότι όλα θα τελειώσουν, βλέπετε ότι βρίσκεστε ακόμη στην αρχή. Αφού κάνετε restore την shield πρέπει να προχωρήσετε στο Radiant Castle και να φέρετε εις πέρας μία αντίστοιχη αποστολή. Για να γίνει όμως αυτό πρέπει να περάσετε μέσα από τα Ogre Caves, τα Steam Tunnels, τρία επίπεδα από Dwarven mines, ώστε να φτάσετε στην πόλη των Dwarf, την Karegh-Konan, που κυριαρχείται από τα nocturnals. Εδώ, από το πάνω μέρος της πόλης, θα προ-



Μπαίνοντας στη σπηλιά των Trolls.

Σκοτώνοντας διαφορετικά είδη εχθρών, ανεβάζεις επίπεδα στους χαρακτήρες σου. Στη συνέχεια κατανέμεις τις νέες τους δυνατότητες.





Πολεμώντας τα trolls.



Δημιουργώντας ένα χαρακτήρα, ρυθμίζεις μέχρι και τον οπλισμό του.

χωρήσετε στο κατώτερο όπου πρέπει να βρείτε τη Founder's Gate για να μπείτε στις Founder's Caves. Ετσι, προχωρώντας θα βρεθείτε σε ένα άλλο μέρος της Karegh-Konan όπου θα ψάξετε να βρείτε τις Final Gates. Από εδώ θα περάσετε σε ένα άλλο σύστημα σπηλιών που θα σας οδηγήσει στις Crypts. Μέσω των υπονόμων θα φτάσετε τελικά στο Radiant Castle όπου σας περιμένουν τέσσερα νέα επίπεδα δράσης. Ολες αυτές οι περιοχές είναι τεράστιες με πληθώρα μυστικών περασμάτων/περιοχών. Το πρόβλημα είναι ότι μετά από ένα σημείο αρχίζει να γίνεται μονότονα κουραστική η συνεχής επανάληψη των ίδιων και των ίδιων. Το Thunderscape, αν προσεχθούν μερικά βασικά του στοιχεία, μπορεί να γίνει μια πολύ σπουδαία σειρά.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Minimum 486DX/66MHz.



8MB RAM. Απαιτεί 550K της βασικής μνήμης και 6.8MB της XMS.



2xCD-ROM drive και 25MB στο σκληρό δίσκο.



VGA κάρτα γραφικών.



Το παιχνίδι μάς έδωσε η CD MEDIA, Λ. Δημοκρατίας 20, τηλ.: 6873253.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας πάρε τον Theros στην ομάδα σου. Αρχισε να εξερευνάς τη γύρω περιοχή και σκότωνε όσο περισσότερους εχθρούς μπορείς για εξάσκηση. Κινούμενος με τα πλήκτρα, άσε τον κέρσορα στο μέσον της οθόνης. Ετσι αυτός, όταν βρεθείς μπροστά σε κάποιο κρυφό πέρασμα, θα αλλάξει σε χέρι και τότε θα καταλάβεις ότι εκεί κάτι υπάρχει. Πάρε όσο χρυσάφι μπορείς από τα πρώτα μυστικά περάσματα. Πήγαινε προς τη γέφυρα. Εκεί θα συναντήσεις το Troll. Στην περιοχή αυτή βρίσκεται και το πρώτο κατάστημα για την αγορά διάφορων όπλων. Μη διανοηθείς να κλέψεις εδώ, γιατί θα σε πετάξουν έξω και δεν θα μπορέσεις να ξαναμπείς μέσα στο κατάστημα αυτό. Προχώρησε σκοτώνοντας όποιους βρίσκεις μπροστά σου. Εχε υπόψη σου ότι οι πληγές σου γιατρεύονται μόνο με το πέρασμα του χρόνου. Αν δηλαδή μείνεις ακίνητος ή κινείσαι αλλά δεν πολεμάς, τότε σιγά-σιγά οι δυνάμεις σου θα επανέλθουν στο maximum. Δεν υπάρχει η δυνατότητα για REST σε συγκεκριμένους χώρους όπως με τις προηγούμενες παραγωγές της SSI. Μετά τη γέφυρα τα πάντα είναι ζήτημα πολύ καλής εξερεύνησης. Μπες σε όλα τα μυστικά περάσματα, εξερεύνησε τα πάντα. Μια σημαντική περιοχή προσεγγίζεται μόνο αν πηδήξεις από μια άλλη. Για να προχωρήσεις, θα βρεις δύο αγάλματα στη βάση των οποίων υπάρχουν αινίγματα/γρίφοι. Οι απαντήσεις σε αυτά βρίσκονται σε μηνύματα που βρίσκεις στους τοίχους των σπηλιών που έχεις εξερευνήσει. Ετσι, για παράδειγμα, στο γρίφο: "In times of war I may be lost..." απαντάς με το "bravery", ενώ στο γρίφο: "In times long gone I watched this land..." απαντάς με το peace... Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

Are You Afraid OF THE DARK?

Midnight Society, Nickelodeon, Viacom: Η συνύπαρξή τους μας μεταφέρει σε ένα adventure game που όμοιό του δεν έχετε ξαναδεί. Τα εκπληκτικά γραφικά, το τέλειο speech, το πολύ ενδιαφέρον σενάριο και η απαράμιλλη τεχνολογία της Viacom συνθέτουν ένα μοναδικό σύνολο. Ενα τέλειο όνειρο, λοιπόν; Ισως ναι, μόνο που τα όμορφα όνειρα - δυστυχώς - διαρκούν πολύ λίγο...

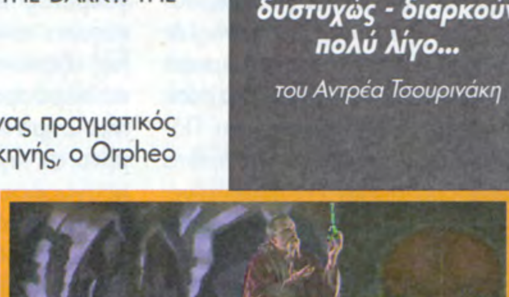
του Αντρέα Τσουρινάκη

Θυμάστε την Icom Simulations που μας έδωσε τα Shadowgate, Uninvited, Lost in Las Vegas κ.λπ.; Αργότερα μετονομάστηκε σε Viacom και μας έδωσε τα Sherlock Holmes και το Dracula που θεωρώ ως ένα από τα 4-5 κορυφαία adventure του είδους. Αυτό που ποτέ δεν μπόρεσα να μάθω είναι ποιοι ακριβώς δημιούργησαν τη Viacom, καθώς και την πραγματική της ιστορία. Θα με ρωτήσετε γιατί όλα αυτά; Απλώς, για το λόγο ότι σύμφωνα με πληροφορίες μου η Viacom ελέγχει την Paramount (ναι, διαβάζετε σωστά), αγόρασε ένα μέρος των μετοχών του MTV (αυτό είναι επιβεβαιωμένο γεγονός) και επίσης το τμήμα της Virgin που ασχολείται με τα computer games. Με άλλα λόγια πρόκειται για έναν οικονομικό κολοσσό. Η συνεργασία αυτή με το κανάλι MTV κατέληξε στη συμφωνία για την παραγωγή σε computer game της πολύ πετυχημένης σειράς του MTV, Nickelodeon. Ετσι ακριβώς μας προέκυψε το ARE YOU AFRAID OF THE DARK?: THE TALE OF ORPHEO'S CURSE.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στη δεκαετία του 1920, ένας πραγματικός showman, ένας μάγος της σκηνής, ο Orpheo the Great, είχε γίνει τόσο δημοφιλής που άνοιξε το δικό του θέατρο. Κάθε παράστασή του είχε και κάτι το μοναδικό. 31 Οκτωβρίου 1928. Η μοίρα κτύπησε τον Orpheo καθώς αυτός άρχιζε το περίφημο Teleportation show του. Κάτι πήγε στραβά, από άγνωστη αιτία,





και η κόρη του Elizabeth που τον βοηθούσε στο show, "μεταφερόμενη" από το ένα teleportation box στο άλλο, εξαφανίστηκε. Ο Orpheo σχεδόν τρελάθηκε και από τότε δεν ξαναεμφανίστηκε στη σκηνή. Το θέατρο ερήμωσε και έκλεισε για πάντα. Εσείς, ο Alex και η Terry, δύο αδέλφια, αποφασίζετε μια μέρα να μπείτε στο θέατρο και να το εξερευνήσετε. Πηγαίνετε ως την πόρτα. Είναι κλειδωμένη. Καθώς κάνετε να φύγετε, ανοίγει!!! Μπαί-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα πιο "ιδιόμορφα" adventure games που έχουν εμφανιστεί μέχρι τώρα. Βασισμένο στην ομώνυμη τηλεοπτική σειρά, φέρνει έναν αέρα ανανέωσης στην κλασική θεματογραφία. Πρωτότυπο, με εξαιρετικά ηχητικά εφέ, θα σας συντροφεύσει προσφέροντάς σας αληθινή ψυχαγωγία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΜΟΥΣΙΚΗ	96
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	80
ΔΡΑΣΗ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

94%

νετε μέσα και ξαφνικά αυτή κλείνει πίσω σας. Είστε παγιδευμένοι μέσα στο θέατρο. Καλώς ήλθατε, λοιπόν, στον κόσμο της μαγείας, στον κόσμο του Orpheo. Μπορείτε να ανακαλύψετε το τρομερό μυστικό του;

Εταιρία
Viacom
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
3-D images animated adventure
Επίπεδο Δυσκολίας
Εύκολο/Μέσο

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι εξαιρετικά. Αληθινή ανανέωση στα μέχρι τώρα δεδομένα. Η ιστορία εκτυλίσσεται με έναν κινηματογραφικό - θα έλεγα - τρόπο. Εικόνες που θυμίζουν κόμικς δημιουργούν ένα πολύ υποβλητικό περιβάλλον. Το πόσο άρτια δουλειά έχει γίνει είναι εμφανές και από τις εικόνες των SAVES, LOAD, QUIT κ.λπ. Πράγματι εξαιρετική.



Η μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι σχεδόν τέλεια. Φοβεροί στην απλότητά τους ήχοι δημιουργούν μια από τις πιο υποβλητικές ατμόσφαιρες που έχω συναντήσει. Το speech είναι κρυστάλλινο, απόλυτα διαυγές. Ο χειρισμός του είναι εξαιρετικά απλός. Ο κέρσορας μεταμορφώνεται σε δάκτυλο εξόδου, μάτι, χέρι ανάλογα με το αν αλλάζεις οθόνη, κοιτάς κάτι, επενεργείς ή παίρνεις ένα αντικείμενο. Ολα είναι τόσο απλά. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης, βλέπεις τέσσερα icons. Αυτά είναι τα: DISK, BACKPACK, CAMPFIRE και EXIT. Το πρώτο περιέχει τα SAVE/LOAD και τις ρυθμίσεις ήχου και εικόνας. Το δεύτερο είναι το inventory σου. Το τρίτο σε πηγαίνει στην "παρέα" του Midnight Society, όπου θα λάβεις πολύτιμα hints για το τι πρέπει να κάνεις. Το τέταρτο είναι το QUIT. Στο παιχνίδι υπάρχουν πολλά video sequences, κατά την προσφιλή μέθοδο της Viacom, τα οποία τα χειρίζεσαι όπως ένα απλό video. Ισως ο πιο απλός και λειτουργικός χειρισμός που έχω συναντήσει έως τώρα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το ARE YOU AFRAID OF THE DARK είναι ένα adventure τρόμου και απευθύνεται σε νέους χρήστες. Η ατμόσφαιρά του είναι - με μια λέξη - μαγευτική. Σε καθηλώνει από την αρχή έως το τέλος. Η δράση του είναι πολύ έξυπνα σχεδιασμένη, πρωτότυπη και παρουσιάζεται με έναν ακόμη πιο έξυπνο τρόπο. Δυστυχώς, το adventure είναι μικρό σε διάρκεια παιχνιδιού και σχετικά εύκολο, μια και όπως αναφέραμε απευθύνεται κυρίως σε νέους και σχετικά άπειρους χρήστες. Αυτό, φυσικά, δεν σημαίνει πως οι παλαιότεροι και πιο έμπειροι χρήστες δεν θα το βρουν ενδιαφέρον. Κάθε άλλο μάλιστα, αφού προσεγγίζει όσο λίγα adventure games την πραγματική έννοια της ψυχαγωγίας. Προκειμένου να είναι ακόμη πιο προσιτό στους χρήστες, η Viacom συμπεριέλαβε στο manual, υπό μορφή αντεστραμμένων φράσεων, όλους σχεδόν τους βασικούς γρίφους του παιχνιδιού. Ετσι, στο manual υπάρχουν όλοι οι γρίφοι για τα πέντε "μαγεμένα" αντικείμενα (Orpheo's Eyes, Orpheo's Hat, Orpheo's Medallion, Orpheo's Cape και Medallion) καθώς και οι γρίφοι των βασικών χώρων (The Museum of Nature's Oddities κ.λπ.).

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς έξω από το θέατρο του Orpheo. Πήγαινε αριστερά και κάνε LOOK στο poster. Πήγαινε δεξιά και διάβασε το σημείωμα στην κεντρική πόρτα. Δες το poster/κάλεσμα ακριβώς δίπλα. Πήγαινε πιο δεξιά και δες και αυτό το poster. Πήγαινε δεξιά στο μικρό αδιέξοδο. Προχώρησε μέσα. Γύρνα αριστερά. Κοίτα στο παράθυρο. Πήγαινε "πάνω" και κάνε LOOK στο παράθυρο. Αφού δεις... γύρνα πίσω. Εξέτασε το poster στον τοίχο. Γύρνα δεξιά και κάνε LOOK στο βαρέλι (δύο φορές). Γύρνα αριστερά και πήγαινε στο πλάι και εμπρός (θέλει λίγη προσοχή το πού θα κάνεις κλικ για να πας μπροστά). Προχώρησε στο βάθος, γύρνα αριστερά, ανέβα τα σκαλιά και εξέτασε το σημείωμα στην πόρτα. Προσπάθησε να ανοίξεις την πόρτα. Τίποτα. Κάνε ότι φεύγεις και ανοίγει!!! Μπες μέσα...



Το παιχνίδι για να τρέξει χρειάζεται 386DX/25, με μνήμη 4 MB, CD-ROM, κάρτα γραφικών SVGA. Το πακέτο μάς παραχώρησε το κατάστημα Vertigo. ■


Stonekeep

Role Playing Game

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

Επιτέλους! Το πιο αναμενόμενο computer game, το θρυλικό πια Stonekeep, κυκλοφόρησε. Το PC Master, και εγώ προσωπικά, αισθάνεται υπερήφανο γιατί, κατορθώνοντας να εξασφαλίσει σχετικά έγκαιρα ένα πρωτότυπο, δημοσιεύει μια πολύ αναλυτική παρουσίασή του ταυτόχρονα με τα πιο έγκυρα ξένα περιοδικά του είδους. Stonekeep: Η νέα γενιά των RPGs είναι εδώ, δημιουργώντας έναν κόσμο πρωτόγνωρο στο χώρο των υπολογιστών.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Εταιρία
Interplay
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
3-D Dungeons, RPG ενός χαρακτήρα
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο/Ανώτερο

Επτά χρόνια. Ναι, ακριβώς επτά χρόνια πέρασαν από τότε που οι Brian Fargo και Todd Camasta ξεκίνησαν τις μεταξύ τους συζητήσεις για τη δημιουργία ενός "Dungeon Game". Το 1990 τα σχέδιά τους παίρνουν πιο οριστική μορφή, αφού στην ομάδα μπαίνει και ο Michael Quarles ως παραγωγός, ενώ ταυτόχρονα αρχίζουν οι πειραματισμοί με το 3-D rendering πρόγραμμα "Strata Vision". Φεβρουάριος '92. Η πρώτη κρίση. Διαπιστώνεται ότι το μεγαλύτερο μέρος της δουλειάς τους δεν μπορεί να παιχτεί από τους "κοινούς" υπολογιστές. Νέες προσπάθειες ξεκινούν και προσλαμβάνεται μια ανεξάρτητη εταιρία, η Dia Quest, για να επιμεληθεί την "κινηματογραφική πλευρά" του Stonekeep. Στήνονται σκηνικά, ηθοποιοί παίζουν συγκεκριμένους ρόλους προκειμένου να αναπαραχθούν οι κινήσεις των χαρακτήρων και των τεράτων. Φεβρουάριος '93. Η δεύτερη κρίση. Ενώ τα πλάνα έδειχναν, και είχε και επίσημα ανακοινωθεί ότι το παιχνίδι θα κυκλοφορούσε τα Χριστούγεννα, διαπιστώνεται ότι όλη η "φιλμική" δουλειά έχει αχρηστευτεί!!! Το project πάει πίσω τουλάχιστον κατά επτά μήνες. Απρίλιος '93. Η τρίτη κρίση. Για μία ακόμη φορά διαπιστώνεται από τους προγραμματιστές ότι το "κινηματογραφικό" υλικό που τους παραδίδεται δεν είναι της απαιτούμενης ποιότητας. Ξανά από την αρχή, λοιπόν. Αυτή τη φορά όμως αποφασίζουν να χρησιμοποιήσουν ό,τι καλύτερο υπάρχει, δηλαδή το Betacam video system. Επιτέλους, κατορθώνουν να βγάλουν το επιθυμητό αποτέλεσμα. Οκτώβριος '94. Ενώ το RPG είναι σχεδόν έτοιμο, η τεράστια άνθηση των CD-ROMs τους αναγκάζει να αλλάξουν σχέδια. Πρέπει να είναι μέσα στην τεχνολογία αιχμής. Ετσι, χάνεται και αυτή η χρονιά. Ιούλιος '95. Τα τρία πρώτα επίπεδα του Stonekeep ε-



Το μαγικό συντριβάνι που αναπληρώνεις ενέργεια.



Κάνοντας το spell Firebolt με τη Runestone.



Αν τους ξυπνήσεις, χάθηκες. Για να πάρεις το Aquila's Orb, πρέπει να κάνεις cast το spell Silence στα βαρέλια και να τα σπάσεις με πέτρες από μακριά.



Ο KHULL-KHUUM, ο υπεύθυνος των δεινών σου.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Χωρίς καμία αμφιβολία το κορυφαίο RPG της χρονιάς και ένα από τα καλύτερα computer games γενικότερα. Full screen γραφικά, πάρα πολύ πλούσια δράση, εκατοντάδες γρίφοι, έξυπνα τέρατα και - επιτέλους - ένας σχεδόν άριστος χειρισμός. Θέτει νέα standards για τα επερχόμενα παιχνίδια του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	98
ΔΡΑΣΗ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94

98%

πιτέλους "καταγράφονται" σε ένα CD. Αύγουστος '95. Η παραγωγή του Stonekeep ολοκληρώθηκε. Επτά χρόνια μετά την αρχική σύλληψη της ιδέας και πέντε χρόνια αφού η Interplay το ενέταξε στα επίσημα σχέδιά της για παραγωγή, το θρυλικό πια RPG είναι έτοιμο να δει τα φώτα της δημοσιότητας. Αρχές Νοεμβρίου '95. Το Stonekeep "βγαίνει" στα μαγαζιά. Η υποδοχή που του επιφυλάσσεται ξεπερνά τις αρχικές προσδοκίες της εταιρίας. Μετά την κυκλοφορία του Stonekeep, τίποτα πια δεν θα μείνει ίδιο στο χώρο των RPGs και όχι μόνο.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Θα ήθελα να διευκρινίσω κάτι που αντικειμενικά έχει επίπτωση σε όλη την παρουσία. Η εδώ αντιπρόσωπος της Interplay μας έδωσε μεν το πρωτότυπο CD του Stonekeep αλλά χωρίς κανένα manual. Ετσι, αναγκαστήκαμε να βρούμε μία σειρά απαραίτητων πληροφοριών από άλλες πηγές, ενώ πάρα πολλά σημεία του παιχνιδιού ξεκαθάρισαν μόνο μετά από εξαντλητικό παίξιμο. Το Stonekeep ανήκει στα "interactive fantasy computer role-



Το μαγικό σιντριβάνι όπου αναπληρώνεις ενέργεια.

playing games". Χρησιμοποιεί τη βήμα προς βήμα κίνηση και οι χαρακτήρες είναι ένα μείγμα rendered γραφικών και "κινηματογραφημένων" ηθοποιών. Το πακέτο κανονικά περιλαμβάνει μία νουβέλα, την "Thera's Awaking", που είναι η "εισαγωγή" στο Stonekeep.

Ο Khull-Khuum, γνωστότερος ως Shadowking, επιτίθεται και με τις τεράστιες μαγικές του δυνάμεις ισοπεδώνει το Stonekeep. Εσύ είσαι ο Drake, ο μόνος που γλιτώνεις από την καταστροφή χάρη στην αποτελεσματική παρέμβαση του μάγου σας. Δέκα χρόνια μετά επιστρέφεις στην πατρική γη. Ενώ κοιτάς μελαγχολικά τα συντρίμμια του κάστρου σας, η Thera σαν οπτασία έρχεται και σε τραβά στο εσωτερικό του κάστρου. Είσαι ο μόνος που μπορεί να σταματήσει τον Khull-Khuum και τις σκοτεινές δυνάμεις που τον ακολουθούν.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει 22 επίπεδα τα οποία πρέπει να εξερευνήσεις και αντιπροσωπεύουν 15 διαφορετικές περιοχές. Συνδυάζει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τα βασικά στοιχεία των RPGs, δηλαδή τις μάχες, την ανάπτυξη των χαρακτήρων και τους γρίφους. Κατά βάση χειρίζεσαι ένα χαρακτήρα, τον Drake. Στην πορεία όμως θα ενσωματωθούν στην ομάδα σου άλλοι τρεις χαρακτήρες που σταδιακά θα αλλάζουν.

Το Stonekeep ξεχωρίζει για τα "έξυπνα" και δύσκολα τέρατα που περιέχει. Για να σκοτώσετε μερικά από αυτά ίσως χρειαστείτε περισσότερο από μία ώρα!

Οι γρίφοι του είναι πάρα πολύ καλοί και ποικίλλουν σε θεματολογία: από τους κλασικούς του τύπου "πώς να ανοίξεις μια πόρτα" έως αυτούς με τα "κρυφά δωμάτια" αλλά και άλλους που επιδρούν σε ολόκληρες περιοχές (π.χ. το πώς να αδειάσεις τα νερά των υπονόμων στο Sewers Level). Το Stonekeep κατορθώνει να κερδίσει το χρήστη από την πρώτη στιγμή, γιατί αποδίδει πλήρως την αίσθηση της πρωτοτυπίας που, έτσι κι αλλιώς, το διακρίνει.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι εντυπωσιακότατα. Κλασικό RPG με full screen γραφικά κυκλοφορεί για πρώτη φορά. Και αυτό έμελλε να είναι το Stonekeep. Οι χώροι αναπαρίστανται με μία μοναδική αίσθηση πραγματικότητας που δεν έχω ξανασυναντήσει σε παιχνίδι τέτοιου είδους. Οι χαρακτήρες είναι μεγάλοι και η κίνησή τους πάρα πολύ καλή. Τα ειδικά εφέ προσθέτουν την απαραίτητη μαγεία στο από κάθε άποψη μοναδικό αυτό computer game.

Ο ήχος του αγγίζει το τέλειο. Εξαίσια μουσική, πάρα πολύ καλό και πειστικό speech και τα καλύτερα ηχητικά εφέ που έχετε ακούσει ποτέ. Βήματα σε διαδρόμους ικανά να σε τρελάνουν, σύρσιμο διάφορων τεράτων, "φύσημα" φιδιών και πολλά άλλα. Για να καταλάβετε, όμως, τι εξαιρετική δουλειά έχει γίνει πρέπει να το δείτε και να το ακούσετε. Στο 4ο level, για παράδειγμα, όπου οι χαρα-

κτήρες κινούνται μέσα σε νερά, ο ήχος του σώματός τους είναι χαρακτηριστικός (όσο πιο γρήγορα κινείσαι τόσο πιο έντονος γίνεται).

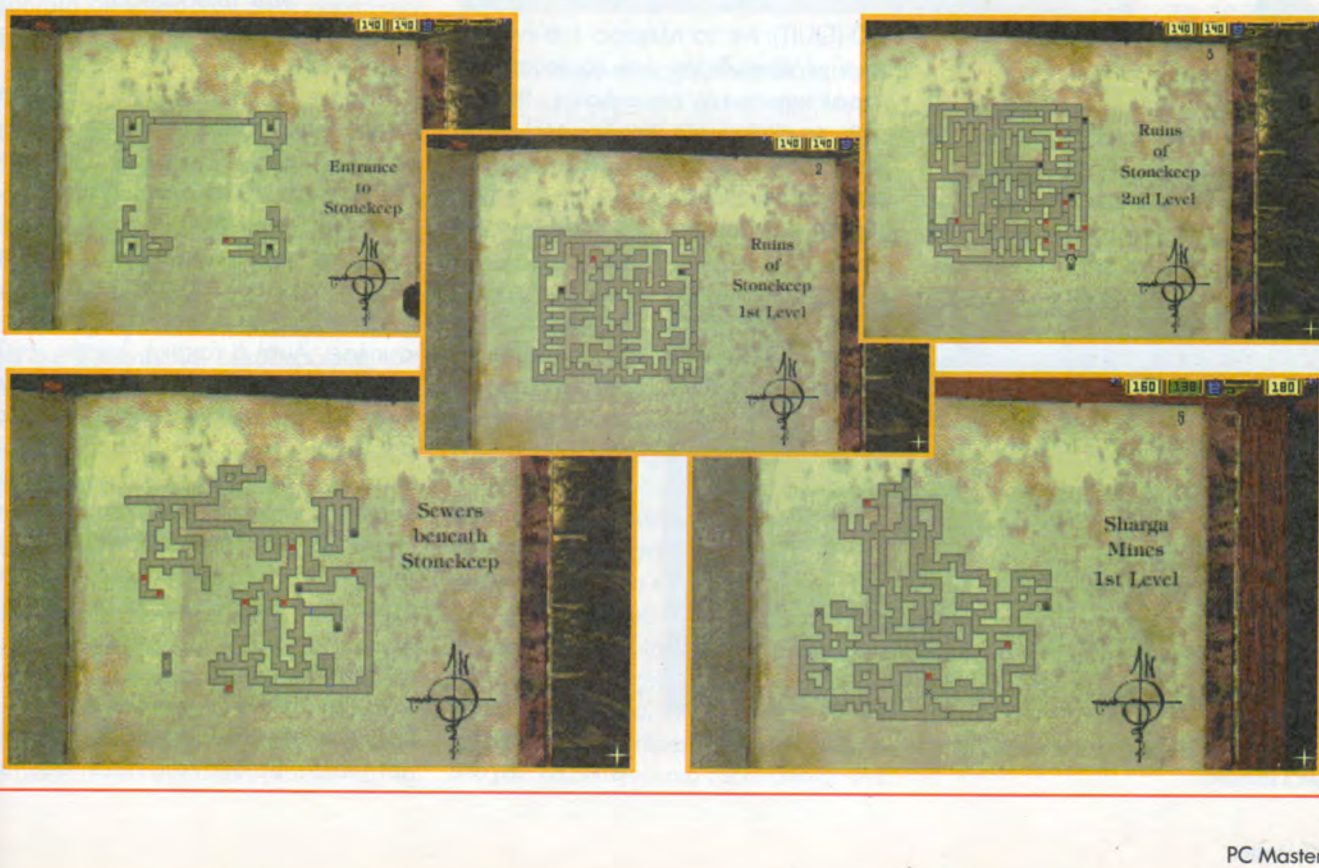
Ο χειρισμός του είναι ιδιαίτερα ευρηματικός και το κυριότερο εκπληκτικά λειτουργικός. (Το παιχνίδι διαθέτει μοναδικό playability.) Η οθόνη αναπαριστά το χώρο όπου κινείσαι τρισδιάστατα, με full screen γραφικά. Βλέπεις το χώρο, όπως κινείσαι μέσα σε αυτόν. Η κίνηση γίνεται με τα τέσσερα arrow keys. Προχωράς βήμα-βήμα και κρατώντας πατημένο ένα πλήκτρο προχωράς συνέχεια εμπρός ή πίσω κ.λπ. Γενικά, νομίζω ότι στα RPGs η κίνηση με τα πλήκτρα είναι το καλύτερο δυνατό. Δεν υπάρχουν icons που να εκτελούν διάφορες λειτουργίες. Ολα αυτά τα αναλαμβάνει ο κέρσορας του mouse. Ανάλογα τι θα "συναντήσει" θα πάρει και την αντίστοιχη μορφή. Ετσι, ο σταυρός σημαίνει επίθεση/χτύπημα, το μάτι LOOK/INSPECT, το χέρι ανάλογα



Πρέπει να αδειάσεις τους υπονόμους για να γλιτώσεις από τα νερόφιδα.

πάρε/άνοιξε/κλείσε κ.λπ. Ξεκινώντας το παιχνίδι παίρνεις δύο ειδικά αντικείμενα, τα Mystic Mirror και Magic Scroll. Το πρώτο (ή με το M) δείχνει τα points τα δικά σου και της ομάδας σου και από εδώ ρυθμίζεις τι όπλα θα χειρίζονται. Το δεύτερο (ή με το 1) αντιστοιχεί στο Inventory σου. Προσοχή τώρα. Παίρνοντας με το αριστερό πλήκτρο ένα αντικείμενο, αυτόματα ανοίγει το inventory σε ομοειδές αντικείμενο, αν υπάρχει. Παίρνοντάς το με το δεξί πλήκτρο, το βάζεις κατευθείαν στο inventory σου. Στην πορεία του παιχνιδιού θα βρεις άλλα δύο ειδικά αντικείμενα: to Journal/ Magic Book και το Runewand. Αυτά σε αντίθεση με τα προηγούμενα εμφανίζονται στην αριστερή πλευρά της οθόνης, όταν πας εκεί τον κέρσορα. Το JOURNAL περιέχει τα χαρακτηριστικά σου, διάφορες σημειώσεις, τα Runes που βρίσκεις, περιγραφές των αντικειμένων που συναντάς, καθώς και τους χάρτες των επιπέδων που έχεις περάσει. Με πλήκτρα ρυθμίζεις τα: MAIN MENU (ESCAPE), F2 (SAVE), F3 (ON/OFF το text), F4 (LOAD), F5/F6/F7/F8 (ρύθμιση έντασης ήχων), F9 (ON/OFF το SPEECH) και

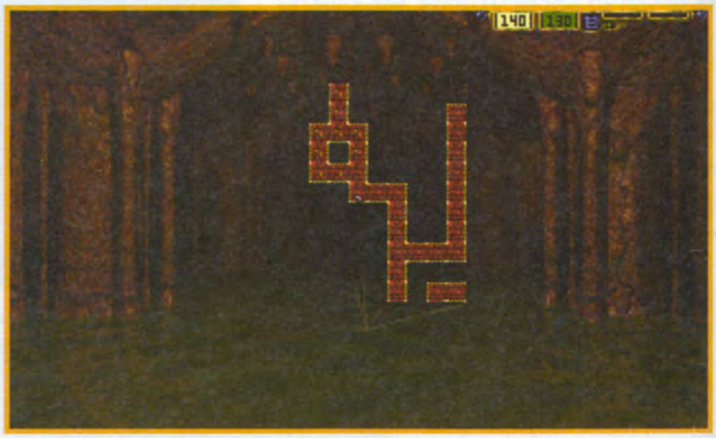
ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ 5 ΠΡΩΤΩΝ ΕΠΙΠΕΔΩΝ





Στον Wahooka πρέπει να δώσεις 3 skulls για να σου δώσει το Triangle key.

Το Afri's Orb, όταν το αφήνεις στο πάτωμα, δείχνει τη γύρω περιοχή μαζί με τους εχθρούς και τα περάσματα. Εδώ είναι βυθισμένο κάτω από τα νερά!!!



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	**Minimum 486SX/33MHz.**
	**8MB RAM.**
	**1x CD-Drive, 32MB στο σκληρό.**
	**VGA κάρτα γραφικών**
	**Το παιχνίδι που περιλαμβάνει ένα CD (;) μας έδωσε η CD Media.**



F10 (QUIT). Με τα πλήκτρα 1-6 ενεργοποιούμε κατευθείαν από το Journal τα χαρακτηριστικά, σημειώσεις, Runes, Hints, τα αντικείμενα (περιγραφές) και το χάρτη του επιπέδου όπου κινείσαι. Σημειωτέον δε ότι ανοίγεις τις μη κλειδωμένες πόρτες πατώντας το UP ARROW πλήκτρο.

Ο χειρισμός του είναι πολύ απλός και δεν θα σας δυσκολέψει καθόλου. Εξάλλου, το CD έχει και ένα manual για το χειρισμό που ενεργοποιείται πηγαίνοντας στο CD (π.χ.: D: ή E: κ.λπ.) και τυπώνοντας τη λέξη Manual. Μια τελευταία σημείωση. Αν έχετε πολλά αντικείμενα (π.χ. πέτρες σε ένα σάκο), βάζετε το σάκο στο δεξί χέρι του χαρακτήρα στο ειδικό παράθυρο (mystic mirror ή M) και μετά πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, εκτοξεύετε ένα-ένα τα περιεχόμενά του. Επίσης, το speech "προχωράει" στην επόμενη φράση πατώντας το Spacebar.



Το τρικέφαλο τέρας. Είναι εξαιρετικά επίπονο το να το σκοτώσεις. Κράτα το Dragon's statuette.

ΜΑΧΕΣ

Ξεχάστε τους ανδρισμούς "πρόσωπο με πρόσωπο" και... σ' έφαγα. Εδώ υπάρχει μία και μόνο τακτική: Τρέχε και χτύπα. Χτύπα, φύγε, ξαναγύρισε, χτύπα κ.λπ. Πρέπει να "χορεύεις" γύρω από τον αντίπαλό σου, κινούμενος μπρος-πίσω διαρκώς. Αν στέκεσαι ακίνητος στο ίδιο "τετράγωνο" και το πιο απλό τέρας θα σε κτυπήσει. Αυτή η τακτική, λοιπόν, ισχύει για όλο το παιχνίδι. Μία εξαίρεση μόνο. Αν ανοίγοντας την πόρτα ενός δωματίου δεις μέσα έναν εχθρό μπορείς να τον σκοτώσεις πετώντας του διάφορα αντικείμενα. (Εν ανάγκη, μπες μέσα και βγες έξω οδηγώντας τον εχθρό σου κοντά στην πόρτα. Αυτή η τακτική για αυτές τις περιπτώσεις είναι η πιο αποτελεσματική.)

ΜΑΓΕΙΑ

Το Runewand (πολύ πρωτότυπο) το βρίσκεις στο 3ο κατά σειρά level του παιχνιδιού. Βρίσκοντας παπύρους που





Βάζοντας το Dragon's statuette στο pedestal, ανοίγεις την πόρτα για τα Sharga Mines.

περιέχουν κάποιο Rune και διαβάζοντάς το, αυτό καταγράφεται στο Journal σου. Από την αντίστοιχη σελίδα του Journal, κανονίζεις ποια spells (ανάλογα με τις ικανότητές σου) θα καταγραφούν κάθε φορά στην Runewand, ώστε να χρησιμοποιηθούν. Σε διάφορα επίπεδα βρίσκονται "μαγικοί κύκλοι" που "ξαναγεμίζουν" το όπλο σου αυτό, μια και από μόνο του έχει περιορισμένο αριθμό βολών.

Σημειωτέον, τέλος, ότι σε αρκετά επίπεδα υπάρχουν τα περίφημα Magic Fountain of Thera που αναπληρώνουν την ενέργειά σου (υπερπολύτιμα!).

BUGS

Δυστυχώς, το παιχνίδι περιέχει αρκετά. Το πιο συνηθισμένο είναι αυτό στο 2ο level όπου ο Wahooka δεν εμφανίζεται για να του δώσεις τα gems που ζητά, αλλά απλώς ακούς τη φωνή του. Το πιο σημαντικό, όμως, είναι αυτό που πρέπει να τελειώσεις, το Faerie Realm, προτού πας στα Ice Caverns και ελευθερώσεις τον Enigma. Αν τον ελευθερώσεις πρώτα, θα φύγει από την ομάδα σου και δεν θα μπορείς να συνεχίσεις. Υπάρχουν και άλλα, μικρότερης όμως σημασίας.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς στον SW Tower στο Level: Entrance to the Ruins of Stonekeep. Πάρε ό,τι αντικείμενα βρεις. Κτυπώντας κάποια από αυτά που υπάρχουν στο πάτωμα, δημιουργούν πέτρες ή ρίζες. Ακολούθησε την Thera. Βγαίνοντας έξω πήγαινε από δεξιά. Από το πάτωμα (κτυπώντας τα



Εχοντας πια άλλα δύο μέλη στην ομάδα σου, τους Farli και Karzak. Φαίνονται το Mystic Mirror, το inventory σου και δύο εχθροί τους οποίους πολεμάς.

χόρτα?) πάρε το μαχαίρι και βάλε το αμέσως στο χέρι του ήρωα, στο Mystic Mirror. Κάνε SAVE. Προσπάθησε τώρα να σκοτώσεις το πρώτο σου τέρας (γιγαντιαίο μυρμήγκι) χωρίς να σε χτυπήσει. Είπαμε ορμάς, χτυπάς, φεύγεις - πάντα η ίδια τακτική. Από το δωμάτιο πάρε ό,τι βρεις. Οταν φτάσεις στο μοχλό, κατέβασέ τον, ανέβασέ τον και κατέβασέ τον ξανά. Στις συντεταγμένες W X5 Y22 θα υπάρχει τώρα ένα κινούμενο τούβλο. (Οι συντεταγμένες ενεργοποιούνται/εμφανίζονται με τα πλήκτρα SHIFT + F8.) Κούνα το και βρίσκεις ένα μοχλό. Τράβα τον και πίσω σου, δίπλα στο δωμάτιο, θα βρεις πολύτιμα αντικείμενα. Γύρνα στην πόρτα και κατέβα κάτω. Εχεις την πρώτη σου συνάντηση με τον Shadowking. Τώρα πάρε τον Ε διάδρομο (δηλαδή τον πιο νότιο). Οταν φτάσεις στην πρώτη γωνία, γύρνα βόρεια. Υπάρχει ένα κινούμενο τούβλο. Από πίσω ένας μοχλός τραβά τον. Τώρα λίγο πιο πίσω άνοιξε ένα πέρασμα. Εδώ θα βρεις ένα πολύ χρήσιμο σπαθί. Βάλε το στο χέρι του ήρωα. Η τακτική τώρα πια είναι η εξής: Γύρνα πίσω και πάρε τον Ν διάδρομο (δηλαδή τον πιο αριστερό). Ανοιξε όλες τις πόρτες. Σκότωσε το πρώτο τέρας (Sharga) πετώντας πέτρες από την πόρτα. Πάρε το κλειδί. Ανέβα βόρεια στον NW tower και στρίψε δεξιά (EAST). Στο διάδρομο αυτόν, περίπου στη μέση υπάρχει μια πόρτα.

Εδώ, μέσα σε ένα δωμάτιο υπάρχει το Magic Book/Journal. Σκότωσε τον Sharga επίσης από την πόρτα (οδήγησέ τον κοντά στην πόρτα). Αφού πάρεις το βιβλίο μελέτησε το χάρτη. Τώρα γύρνα όλο πίσω (όπως ήρθες) και περνώντας από εκεί που πήρες το σπαθί συνέχισε όλο δεξιά (ο πιο νότιος διάδρομος). Πήγαινε στον SE Tower και ανέβα πάνω. (Πιο μπροστά κάνε SAVE.) Εδώ πάνω υπάρχει το πρώτο Magic Fountain, όπου μπορείς να επιστρέφεις διαρκώς για να αναπληρώνεις τις δυνάμεις σου. Καλή συνέχεια... ■

ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

THE RIDDLE OF MASTER LU

Ripley's believe it or not!

Ο LeRoy Ripley γεννήθηκε στις 26/12/1893. Από μικρός είχε δύο βασικά χόμπι: τα σπορ και τη ζωγραφική. Αρχισε να εργάζεται ως αθλητικός σκιτσογράφος και στα 20 του ξεκίνησε τη δημοσίευση των πρώτων του αθλητικών καρτούν. Το 1929 αλλάζει δραματικά η ζωή του, καθώς προσλαμβάνεται από τον William Hearst. Τα καρτούν με την ονομασία Believe it or Not! δημοσιεύονται σε περίπου 300 εφημερίδες με 80.000.000 αναγνωστικό κοινό! Γρήγορα άνοιξε και την πρώτη του έκθεση με "ασυνήθιστα" αντικείμενα, έκθεση που σημείωσε μοναδική επιτυχία (με 40 σεντς εισιτήριο, κέρδισαν πάνω από 1 εκατομμύριο δολάρια). Αρχισε να ταξιδεύει σε ολόκληρο τον κόσμο και να συλλέγει οτιδήποτε βρίσκει. Γρήγορα τον προσέλκυσε η Κίνα - η ιστορία της και τα έθιμά της. Διακόσμησε το σπίτι του με κινέζικα είδη και πολλές φορές ντυνόταν όπως οι Κινέζοι, ενώ υπέγραφε και ως "RipLi"! Ο Ripley πέθανε στα 55 του, το 1949. Ο θρύλος του όμως ζει ακόμη. Η Sanctuary Woods ανέλαβε τη θαυμάσια πρωτοβουλία να φτιάξει ένα adventure με κεντρικό ήρωα τον Ripley. Μία πράγματι θαυμάσια ιδέα.

LeRoy Ripley. Πώς να τον πρωτοχαρακτηρίσει κανείς; Ενας από τους μεγαλύτερους καρτουνίστες όλων των εποχών. Ενας σύγχρονος Μάρκο Πόλο, από τους ελάχιστους ανθρώπους που πριν από το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο είχε επισκεφθεί 201 χώρες!!! Επιτέλους, ένα δείγμα της δουλειάς του στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Η τελειότερη κίνηση animated βιντεοσκοπημένων χαρακτήρων που έχετε δει έως τώρα είναι εδώ, στο The Riddle of Master Lu.

του Αντρέα Τσουρινάκη

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία μας ξεκινά στην Αίγυπτο το 1936. Ο Robert L. Ripley προσπαθεί να ξεφύγει από την καταδίωξη δύο κλεφτών στην έρημο της Σαχάρα. Εξαντλημένος πέφτει στη σκιά ενός τεράστιου πέτρινου αγάλματος. Καθώς οι δύο κλέφτες είναι έτοιμοι να τον σκοτώσουν, ένα παράξενο βουητό και ένας περίεργος άνεμος που έρχεται ξαφνικά από το πουθενά τρέπει σε φυγή τους δύο κλέφτες-δολοφόνους. Γυρνώντας σπίτι του στη Νέα Υόρκη, με τη σύντροφό του Mei Chen, ανακαλύπτει ότι το γραφείο του έχει διαρρηχτεί. Ο πιστός του βοηθός, Feng Li, βρίσκεται δεμένος σε μια καρέκλα και τον περιμένει σίγουρος θάνατος από μια κόμπρα που είναι έτοιμη να του επιτεθεί. Υποδυόμενος λοιπόν τον Ripley, αφού σώσεις τον βοηθό σου, μαθαίνεις ότι οι κλέφτες έψαχναν για κάποιο ειδικό "κλειδί" που πίστευαν ότι έχεις και το οποίο ξεκλειδώνει το νεκροταφείο του πρώτου Αυτοκράτορα της Κίνας. Στο νεκροταφείο αυτό βρίσκεται φυλαγμένη η αυτοκρατορική σφραγίδα - ανεκτίμητης αξίας, μια και όποιος την έχει στην κατοχή του αποκτά αυτόματα τεράστια δύναμη. Ο χρόνος πια κυλά εναντίον σου. Με τη βοή-



Το κάστρο του βαρώνου.



Ο καταρράκτης στο Mocha Moche.

ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

θεια της Mei Chen θα αποδυθείς σε έναν αγώνα για να προλάβεις τους "άγνωστους" προς το παρόν παρ' ολίγον δολοφόνους σου, ώστε να βρεις πρώτος αυτό το περίφημο κλειδί. Ακούγεται εύκολο; Κάθε άλλο. Θα χρειαστεί να ταξιδέψεις από τη Νέα Υόρκη στο Peiping, από εκεί στο Danzing, μετά στο Περού, στο Easter Island, στο Sikkim και πάλι πίσω στο Peiping, στο αυτοκρατορικό νεκροταφείο όπου θα εκτυλιχτεί το φινάλε της ιστορίας μας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του "The Riddle of Master Lu" είναι από κάθε άποψη εκπληκτικά. Το παιχνίδι "τρέχει" σε ανάλυση 640x480 και ένας vesa driver ή μία κάρτα γραφικών που να τον διαθέτει είναι απαραίτητη. Τα background γραφικά είναι ένα μείγμα δουλειάς του 3D Studio και φωτογραφημένων χώρων. Οι λεπτομέρειες στα γραφικά είναι εντυπωσιακές. Από τα τελειότερα δείγματα δουλειάς που έχω δει. Το πιο εκπληκτικό είναι όμως οι χαρακτήρες και η κίνησή τους. Το Wrath of the Gods ήταν το πρώτο παιχνίδι που παρουσίασε βιντεοσκοπημένους χαρακτήρες, οι οποίοι κινούνται σε τρισδιάστατα γραφικά. Εδώ όμως η τεχνολογία αυτή μας δίνει το καλύτερο έως τώρα αποτέλεσμά της. Η κίνηση των χαρακτήρων είναι τέλεια από κάθε πλευρά.



Ενώ σε συλλαμβάνουν στο Hall of Clasics, στο Peiping

Θα έλεγα απίστευτα φυσική. Πολλές από τις λεγόμενες ενδιάμεσες σκηνές που συνδέουν τα διάφορα τμήματα της περιπέτειας είναι υπερβολικά εντυπωσιακές. Προσωπικά το προτιμώ δέκα φορές πιο πολύ από το Phantasmagoria σε

Εταιρία
Sanctuary Woods
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
3-D graphics photorealistic adventure
Επίπεδο Δυσκολίας
Ανωτέρο



Προετοιμαζόμενος να πιάσεις το Scull.



Καταγράφοντας τα αγάλματα στην Quarry area.

όλους τους τομείς. Και είναι μόνο ένα CD!!!

Ο ήχος του είναι πολύ προσεκτικά δουλεμένος. Στοιχεία μουσικής από όλα τα μέρη που θα επισκεφθείς συνθέτουν ένα υπέροχο σύνολο. Τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι επίσης εντυπωσιακά. Οι ήχοι των δρόμων, των πουλιών κ.λπ. είναι το κάτι άλλο. Τα speech των διαφόρων χαρακτήρων είναι καλοδουλεμένα, ακούγονται φυσιολογικά και το κυριότερο είναι πολύ καθαρά.

Ο χειρισμός του είναι αρκετά καλός, αν και παρουσιάζει μερικά προβλήματα. Η οθόνη δράσης μέσα στην οποία κινείται ο ήρωάς μας καταλαμβάνει περίπου τα 6/7 της οθόνης. Στο



Για να περάσεις την πόρτα στο Tomb χρειάζεσαι δύο wooden posts και το crank.



Παγιδεύοντας την αποθήκη σώζεις την Dr Twelvetree.



Για να μπεις μέσα πρέπει να λύσεις τους γρίφους των καλογέρων.

κάτω μέρος της οθόνης αριστερά υπάρχουν τρία πολύ όμορφα σχεδιασμένα icons: TAKE, USE/ACT και LOOK. Στη μέση του κάτω μέρους της οθόνης βρίσκεται το inventory σου. Ενα icon-πόρτα σε αυτό το κλείνει/ανοίγει. Στην κάτω δεξιά γωνία βρίσκεται το GAME MENU Icon. Από αυτό πηγαίνεις στα SAVE/LOAD (99 θέσεις!), QUIT. Μερικοί χειρισμοί γίνονται και με πλήκτρα: F2 (SAVE), F3 (LOAD), ALT+Q, ALT+X, CTRL+Q, CTRL+X (QUIT), Spacebar (JUMP), T ή A (TAKE), U ή S (USE), L ή D (LOOK), ESC (Game Menu). Υστερα από λίγο στο inventory θα εμφανιστεί ένας φάκελος που αντιπροσωπεύει τα Messages Log και αφορά στα διάφορα μηνύματα που δέχεσαι. Επίσης, στο inventory σου βρίσκεται το journal, στο οποίο πρέπει να σημειώνεις ό,τι ενδιαφέρον "αντικείμενο" βλέπεις για τη συλλογή σου ή τα καρτούν σχέδιά σου. Ο κέρσορας κινούμενος στην οθόνη αλλάζει ανάλογα με το τι θα "συναντήσει". Αν πέσει σε κάποιο αντικείμενο που καταλαβαίνει, τότε αλλάζει σε μεγεθυντικό φακό (LOOK/EXAMINE). Πάνω σε κάποιο χαρακτήρα αλλάζει σε ένα στόμα (TALK) κ.λπ. Στις εξόδους από συγκεκριμένες οθόνες (πρόσεξε γιατί παρά πολλές κάνουν scrolling δεξιά ή αριστερά) ο κέρσορας αλλάζει σε ένα δάχτυλο που δείχνει την έξοδο. Στο "εσωτερικό" μιας οθόνης, για να κινηθείς μέσα σε αυτήν, κάνεις κλικ στο σημείο που επιθυμείς. Πρόσεξε μόνο το εξής: Λόγω της υψηλής ανάλυσης στα γραφικά, πολλές φορές ορισμένα αντικείμενα είναι δύσκολο να εντοπιστούν. Προβληματικό είναι επίσης το γεγονός ότι αρκετές φορές με ένα λάθος κλικ ακυρώνεται ολόκληρη η προηγούμενη διαδικασία κινήσεων και χρειάζεται να επαναληφθεί. Σημαντικές επίσης ελλείψεις πιστεύω ότι είναι, καταρχήν, η έλλειψη "text" όσον αφορά στους διαλόγους τους οποίους μόνο ακούς χωρίς να μπορείς και να τους δεις στην οθόνη και, κατά δεύτερον, το ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα εναλλαγής των icons μέσω, για παράδειγμα, του δεξιού πλήκτρου του mouse και έτσι αναγκάζεσαι κάθε φορά να διαλέγεις από την κεντρική οθόνη αυτό που επιθυμείς. Τέλος, υπάρχει πρόβλημα στο χειρισμό ορισμένων αντικειμένων αλλά σε αυτό θα αναφερθούμε στη συνέχεια.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι υποδειγματική. Τα θαυμάσια γραφικά, το πρωτότυπο σενάριο, τα σπουδαία ηχητικά εφέ, η εντυπωσιακή μουσική, δένουν αρμονικά μεταξύ τους και δημιουργούν ένα από τα καλύτερα adventure games που έχω δει μέχρι σήμερα. Η δράση του είναι πολύ πλούσια και οι γρίφοι του κυμαίνονται από το μέσο έως το δύσκολο επίπεδο. Καθώς θα συλλέγεις πληροφορίες, καινούριες τοποθεσίες θα ανοίγονται για να επισκεφθείς. Ετσι μετά τη Νέα Υόρκη θα πας στο Peiping, το Danzing, το Περού, το Mocha Moche, το Easter Island, το Sikkim και τέλος ξανά στο Peiping όπου θα παιχτεί και το φινάλε. Κατά τη διάρκεια των εξερευνήσεών σου πρέπει να συλλέγεις ό,τι "ασυνήθιστο" αντικείμενο βρεις για το "μουσείο ασυνήθιστων αντικειμένων" σου, αλλά και να καταγράφεις στο journal σου οτιδήποτε μπορείς το οποίο θα βοηθήσει σε κάποια μελλοντικά καρτούν. Ειδικά το πρώτο έχει μεγάλη σημασία, μια και έτσι "ανεβάζεις" και την οικονομική σου επιφάνεια, γεγονός που θα φανεί και στα ταξίδια που κάνεις. Στην αρχή δηλαδή πληρώνεις μετρητά για τα εισιτήρια, ενώ όταν μαζέψεις μερικά αντικείμενα "ανεβαίνει" το κεφάλαιό σου και έτσι τα εισιτήρια πληρώνονται αυτόματα από αυτό. Τα αντικείμενα που συγκεντρώνεις αλλά και τα σχέδια για τα καρτούν παρουσιάζονται στην ειδική πτέρυγα του μουσείου σου. Ας δούμε τώρα μερικούς γρίφους, που είτε είναι πολύ δύσκολοι είτε παρουσιάζουν σημαντικά προβλήματα λόγω χειρισμού. Καταρχήν στο κρυφό εργαστήριο, στο κάστρο του Βαρώνου. Για να πάρεις το διαμάντι, βάζεις το pump grips στο pump, το handle στο air valve, το periodic table στο jar, το lever key στο table pivot και το tube στα nozzles. Βάζεις το handle στο close, κάνεις use το pump grips και μετά κάνεις use (open) το handle. Το emerald θα πέσει από το jar. Για να φύγεις τώρα από το κρυφό εργαστήριο, βάζεις το lever key μαζί με το pump rod στο bracket. Βγάζεις το jar κάνοντας κλικ το diamond στο iron support. Στο jar βάζεις τα cork/plug/grips και κλείνεις τις τρεις τρύπες. Βάζεις το jar στο lever key και το handle στο faucet stem. Παίρνεις το faucet pipe και ενώνεις τα pipe/tube/hose. Βάζεις αυτό το ενιαίο αντικείμενο στο faucet stem. Εδώ είχα κολλήσει και ζήτησα βοήθεια από το Internet με e-mail. Στα γραφικά δείχνει τεράστια απόσταση μεταξύ του jar και της άκρης των tube/hose/pipe.

Απεγνωσμένα έψαχνα για ένα ακόμη αντικείμενο. Και η λύση; Ξανακάνεις USE πάνω στο pipe. Ο κέρσορας αλλάζει στο εν λόγω αντικείμενο και τώρα τον κάνεις κλικ στο jar. Μετά γυρνάς το handle, το jar γεμίζει νερό και ανοίγει το cabinet door. Κάνεις USE το emerald στο μικροσκόπιο. Διαβάζεις τα "Ti Xe". Ανάποδα σχηματίζει το EXIT. Από τον πίνακα των στοιχείων παίρνεις τα νούμερα Ti=22 και Xe=84. Σχηματίζεις το νούμερο 4822 και η πόρτα ανοίγει!! Είναι όντως δύσκολοι γρίφοι, μοναδικό ίσως γεγονός για τέτοια παραγωγή. Αργότερα στο Mocha Moche πρέπει να βρεις 2 vines.

Τα ενώνεις μεταξύ τους (κλικ το ένα στο άλλο). Για να αντικαταστήσεις τώρα το σχοινί, δένεις τη μία άκρη στο spider statue, πετάς το υπόλοιπο απέναντι, πηγαίνεις απέναντι, δένεις το vine σε ένα tree και το ξαναπετάς απέναντι, γυρνάς και δένεις το τέλος του πάλι στο spider statue (δηλαδή το βάζεις διπλό). Τώρα ξαναπερνάς, λύνεις το σχοινί, γυρνάς την άλλη άκρη του σχοινιού (rope) και το παίρνεις. Στην πόρτα του Observatory, αν στο journal σου αριθμήσεις τα σχέδια του snake (που είναι ολόκληρα από 1-7) στην πόρτα, βάζεις κατά σειρά από την κάτω αριστερή άκρη τα: 7-1-2-3-4-5-6-7. (Τα πρώτα των Spider-Crondor διαφέρουν κατά 3. Ετσι πρέπει και των Spider-Moncey.) Τέλος, στο Quarry στο Eastern Island σημείωσε ότι πρέπει να καταγράψεις τέσσερα αγάλματα με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Για να μετακινήσεις το boulder βάζεις το cord στο horn και το γεμίζεις νερό. Τώρα το κάνεις κλικ μπροστά από το boulder, βρέχεις το έδαφος και έτσι μπορείς να το σπρώξεις. Εδώ θα βρεις το Roncoronco Tablet.

Γενικά οι περισσότεροι γρίφοι παιχνιδιού είναι αρκετά δύσκολοι και η λύση τους απαιτεί επίμονη σκέψη. Είναι σίγουρο ότι το Riddle of Master Lu θα σας κρατήσει συντροφιά για αρκετές μέρες. Μακάρι να παραδειγματιστούν από αυτό οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής όπως η Sierra, η LucasArts κ.ά.



Ο ναός στο Sikkin.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, TAKE HANDLING STICK από το έδαφος μπροστά σου. Οταν τελειώσει το animation, πήγαινε αριστερά στην αίθουσα των Cartoons. Πρόσεξε το Terrarium. Είναι άδειο. Τώρα πήγαινε όλο δεξιά στο Posh Express. Κάνε TALK στον υπάλληλο και πες τις 3, 1, 1, 1. Στο Peiping στο Posh Express πάρε μερικά τοπικά νομίσματα (μιλώντας στον υπάλληλο). Τώρα βγες έξω και πήγαινε όλο δεξιά στην Blacksmit's Alley (δίπλα στο Woodpile). Ο ζητιάνος σε ακολουθεί παντού. Κάνε USE το Wheel. Πάρε τα Seven Spokes από το έδαφος μπροστά σου (μην πάρεις τα PIPES). Κάνε LOOK το junkpile δίπλα στο ζητιάνο. Τώρα δώσε του Chinese Yuan και θα σου δώσει το Rebus Amulet (το πρώτο αντικείμενο που συλλέγεις). Φύγε και μίλα στην OLD LADY. Δείξε της τη φωτογραφία που έχεις από τον πόλεμο. (Προηγουμένως κάνε LOOK στο Soldier's helmet που κρατά.) Σου δίνει το helmet. Βάλε τώρα το helmet πάνω στην τέντα (Awning) που είναι μπροστά από το σιδηρουργείο. Ο ζητιάνος προσπαθεί να το πιάσει και έτσι σε αφήνει ήσυχο. Πήγαινε αριστερά στο Alley Wall και κάνε κλικ σε αυτό τα Seven Spokes. Σκαρφαλώνεις τον τοίχο και μπαίνεις στο Hall of Classics. Πάρε το αντικείμενο που έριξες. (Ακριβώς πίσω σου, το Silver Butterfly. Είναι το 2ο ασυνήθιστο αντικείμενό σου.) Κάνε LOOK παντού. Η Mei Chen θα σου τα μεταφράζει. Κάνε κλικ το journal στα Tables για να τα καταγράψεις (3η σελίδα στο journal). Πήγαινε όλο αριστερά. Στο Gong πάρε το mallet και κάνε το κλικ πάνω στο gong. Βγαίνει ο "ιερέας". Τώρα προσεκτικά πες του τα: 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1. Μόλις τελειώσει η συζήτησή σας, φύγε από το Hall of Classics και στο δρόμο πήγαινε αριστερά στο Posh Express. (Διαβάζεις ένα μήνυμα.) Μίλα στον υπάλληλο. Στείλε πίσω τα Rebus Amulet και Silver Butterfly λέγοντας "I'd like to send a parcel to New York". Μετά πες την "I'd to book passage" και πήγαινε στο Danzing. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα τέλειο adventure όσον αφορά στα γραφικά, το amination και το speech βασισμένο στη δουλειά του αξέχαστου LeRoy Ripley. Ενα παιχνίδι που έρχεται να μας ξαναδώσει τη χαμένη πια αίσθηση της πραγματικής ψυχαγωγίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΜΟΥΣΙΚΗ	96
ΓΡΙΦΟΙ	92
ΔΡΑΣΗ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

90%

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- Minimum 486/25MHz
- 8MB RAM
- 2x CD-ROM drive
- SVGA κάρτα γραφικών.
- Το πακέτο που περιλαμβάνει ένα CD μας έδωσε το VERTIGO.

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Οταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα έχουν έρθει στη χώρα μας δύο πολύ μεγάλοι τίτλοι, το 11th HOUR της Trylobyte και το THE DIG της LucasArts. Μέχρι το τέλος του μηνός αναμένουμε πάρα πολλούς και ιδιαίτερης αξίας τίτλους: από τη Sierra τα GABRIEL'S KNIGHT 2, SHIVERS, POLICE QUEST: THE SWAT TEAM και το TORIN'S PASSAGE του περιβόητου Al Lowe, από τη Cyberdreams τα DARK SEED 2 (αμάν και πότε) και I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM και από τη Legend τα CRITICAL MISSION και SHANNARA.

Στο σημείο αυτό θα κάνουμε μία μικρή στάση. Η Legend εκτός από τους Coles "πήρε" από τη Sierra και τον Josh Mandel. Αν το όνομα αυτό δεν σας λέει τίποτα, σας πληροφορώ ότι είναι ο συνδημιουργός του FREDDY PHARKAS και του SPACE QUEST 6. O Mandel ετοιμάζει το CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON, ένα παιχνίδι βασισμένο στις νουβέλες του περίφημου Spider Robinson, ενώ η Legend και το WHEEL OF TIME. O Glen Dahlgren έχει αναλάβει να μεταφέρει τις νουβέλες του Robert Jordan με τον ομώνυμο τίτλο στους υπολογιστές. Θα είναι το πρώτο παιχνίδι της Legend αποκλειστικά για Windows. Λέγεται ότι θα χρησιμοποιεί ένα user-interface παραπλήσιο με αυτό του Under a Killing Moon. Συνεχίζοντας τώρα, είμαστε σε αναμονή του DUNGEON KEEPER από την Bullfrog, ενός επαναστατικού RPG που ήδη κατόρθωσε να γίνει ένας από τους πιο συζητημένους και αναμενόμενους τίτλους της χρονιάς, ενώ από την Capstone περιμένουμε τα CHRONOMASTER και WITCHAVEN, adventure και RPG αντίστοιχα. Από την Broderbund περιμένουμε το 1st DEGREE, ένα δικαστικό θρίλερ, το εντυπωσιακότατο adventure υψηλής τεχνολογίας SYNNERGIST από την 21th Century, το ENTOMORPH από την SSI, το DRUID: DAEMONS OF THE MIND από την SIR-TECH που μας έδωσε τα περίφημα WIZARDRY και το PSYCHIC DETECTIVE από την Electronic Arts.

Μία ακόμη σημαντική είδηση έρχεται από τη New World Computing, για λογαριασμό της οποίας η DreamForge έχει σχεδόν ετοιμάσει το ANVIL OF DAWN, ένα full screen RPG. Από την Bethesda περιμένουμε, ίσως μέσα στον Ιανουάριο, το ELDER SCROLLS: THE DAGGERFALL, τη συνέχεια του πολύ καλού RPG ARENA και από την DOMARK το Strategy/RPG LORDS OF MIDNIGHT. Προς το παρόν παύση για μια ανάσα.

Δεκέμβριος, τέλος χρόνου. Σας εύχομαι καλές γιορτές, καλά Χριστούγεννα και καλή Πρωτοχρονιά.

Ο μήνας που διανύουμε είναι μία ευκαιρία για τη στήλη να κάνει έναν μικρό απολογισμό. Ας δούμε ποια adventure games και RPGs ξεχωρίζουμε από αυτά που παρουσιάσαμε μέσα στο 1995, αλλά και το λόγο.

Συνολικά, μαζί με το παρόν τεύχος, παρουσιάσαμε 34 παιχνίδια σε 11 τεύχη. Πρόκειται για τα: THE RIDDLE OF MASTER LU, ARE YOU AFRAID OF THE DARK?, MIRAGE ENTOMBED, JOURNEYMAN PROJECT 2: BURIED IN TIME, PRISONER OF ICE, SPACE QUEST 6, PHANTASMAGORIA, DAEDALUS ENCOUNTER, THE ORION CONSPIRACY, STAR TREK: THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY, HELL, JOURNEYMAN PROJECT 1, FULL THROTTLE, BIOFORGE, ALONE IN THE DARK 3, LOST EDEN, DISCWORLD, GUILTY, DRAGON LORE, LITTLE BIG ADVENTURE, NOCTROPOLIS, DEATH GATE, INHERIT THE EARTH, KYRANDIA 3 και KINGS QUEST 7, όλα adventure/puzzle games. Επίσης, τα BLOODNET, MENZOBERRANZAN, SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, STAR TRAIL: REALMS OF ARKANIA, SYSTEM SHOCK, RAVENLOFT 2, DUNGEON MASTER 2, THUNDERSCAPE και STONEKEEP, όλα RPGs.

Ποια ξεχωρίζω από αυτά και γιατί; Πράγματι πολύ δύσκολη επιλογή, μια και σχεδόν όλα θεωρώ ότι βαθμολογούνται με άνω του 7,5 με άριστα το 10, βαθμολογία δηλαδή έτσι και αλλιώς πολύ υψηλή.

Ας ξεκινήσουμε από τα RPGs. Ξεχωρίζω ανεπιφύλακτα το System Shock, αν και δεν είναι καθαρό RPG. Το θεωρώ κορυφαίο παιχνίδι της χρονιάς, μια παραγωγή πολύ υψηλού επιπέδου. Πολύ μεγάλο σε έκταση δράσης, δύσκολο, με τον καλύτερο σχεδιασμό του σεναριακού υλικού σε σχέση με όλα τα άλλα, εύχρηστο και με έξυπνα puzzles-γρίφους. Ακολουθεί φυσικά το DUNGEON MASTER 2, ένα RPG εκτός εποχής που όλη η δύναμή του βρίσκεται στη δράση και το σχεδιασμό των διάφορων γρίφων. Αυτό ειδικά είναι για πολύ έμπειρους χρήστες, αν και με ένα cheat



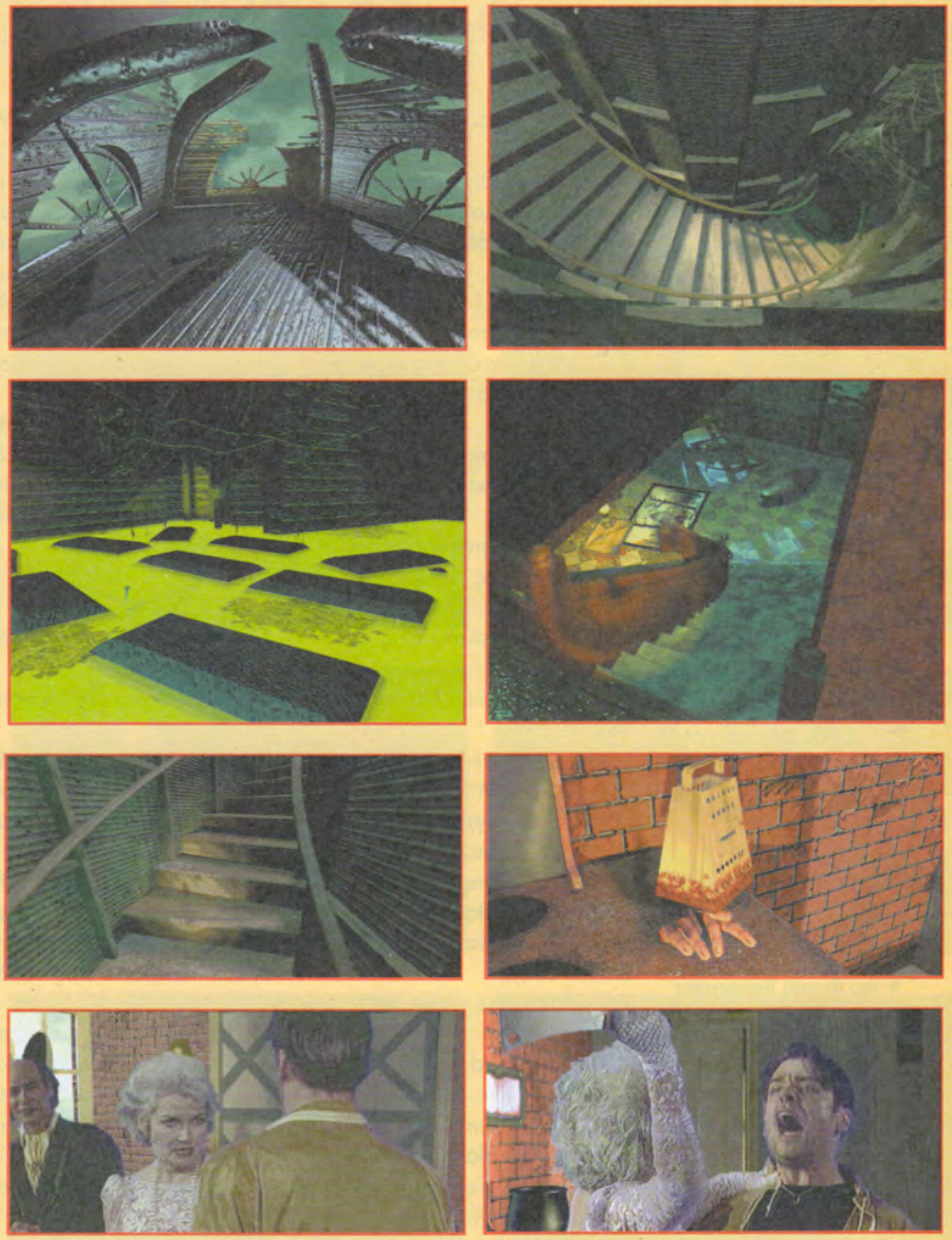
Φωτογραφία από το Dark Seed II.

που ανέβασα στην WEB Adventure-Magic [στη διεύθυνση: http://www.compulink.gr/login/english/sigs/games/index.html (αμάν, πιο σύντομη δεν γίνεται;!)] στα Cracks θα γίνει η ζωή σας πολύ εύκολη. Τέλος, έχουμε το STONEKEEP. Ηρθε την τελευταία στιγμή, αλλά σίγουρα δείχνει με τον καλύτερο τρόπο πώς πρέπει να είναι τα σύγχρονα RPGs. Full screen γραφικά, τέλεια κίνηση, "έξυπνα" τέρατα, όμορφοι γρίφοι.

Από τα adventure ποιο να πρωτοδιαλέξεις; Αν είναι να διαλέξω τέσσερα ως τα κορυφαία, διαλέγω τα: KYRANDIA 3, JOURNEYMAN PROJECT 2: BURIED IN TIME, LITTLE BIG ADVENTURE και το THE RIDDLES OF MASTER LU. Αν μπορούσα να προσθέσω άλλα δύο, έτσι για να κάνω μια καλή εξάδα, αυτά είναι τα: BIOFORGE και DISCWORLD. Γιατί αυτή η επιλογή; Το KYRANDIA 3 είναι κορυφή στο είδος του με το χιούμορ του, τους φοβερούς και πάρα πολλούς εναλλακτικούς γρίφους που διαθέτει (εκτός συναγωνισμού στον τομέα αυτό) και τα υπέροχα hand-made γραφικά του. Το BURIED IN TIME είναι η κορυφαία παραγωγή υψηλής τεχνολογίας. Πάρα πολύ πλούσια δράση, πρωτότυποι και έξυπνοι γρίφοι, εντυπωσιακό και λειτουργικό interface. Το LITTLE BIG ADVENTURE όχι μόνο γιατί είναι το πιο μεγάλο και πιο δύσκολο από όλα, αλλά για τη φρεσκάδα και τις αλλαγές που έφερε στο χώρο. Το THE RIDDLES OF MASTER LU είναι από τα κορυφαία της χρονιάς. Εκπληκτικά γραφικά υψηλής ανάλυσης, φοβερό animation και πολύ δύσκολοι γρίφοι, κάτι το ασυνήθιστο για adventure τέτοιου είδους. Το BIOFORGE ξεχωρίζει για τον εκπληκτικό κεντρικό χαρακτήρα, τις απίθανες κινήσεις του και το εντυπωσιακό background σεναριακό υλικό που διαθέτει - το πιο high-tech από όλα. Τέλος, το DISCWORLD τώρα που κυκλοφορούν και νεότερες εκδόσεις τα διαθέτει όλα. Χιούμορ, δράση και έναν κόσμο που μόνο ο Terry Pratchett ξέρει να δημιουργεί...

Ραντεβού τον Ιανουάριο και καλές γιορτές - διακοπές...

"11th HOUR"



"Ο καθηγητής Wolff, πυρηνικός επιστήμων και ερευνητής, απήχθη. Τα άσχημα νέα... Είχε μαζί του τα σχέδια ενός νέου πρωτότυπου υπερ-υποβρυχίου. Τα καλά νέα... Τα σχέδια αυτά είναι κωδικοποιημένα και τον κώδικα γνωρίζει μόνον ο καθηγητής. Ετσι, οι απαγωγείς θα χάσουν πολύτιμο χρόνο στην προσπάθειά τους να σπάσουν τον κώδικα, καθώς ο καθηγητής που τραυματίστηκε βαρύτατα κατά την απαγωγή του δεν μπορεί να ανακριθεί. Εσύ, ο John Blake, πρέπει να βρεις τα σχέδια και τον καθηγητή, προτού να είναι πολύ αργά."

Από το "Operation Berlin"

THE COMPLETE SOLUTION OF DRACULA UNLEASHED

• **του Αντρέα Τσουρινάκη**

Σε μερικές τοποθεσίες πρέπει να "μπεις" ακριβώς στο χρόνο που καταγράφεται στη λύση. Αν χρειαστεί να περάσουν πέντε λεπτά, μπες στο συγκεκριμένο κτίριο (δες το video με την κλειστή πόρτα) και ξαναδοκίμασε στον κανονικό χρόνο. Μετά από κάθε video sequences να καταγράφεις τα συμβάντα στο journal σου. Σε μερικές τοποθεσίες για να γίνει η επιθυμητή δράση πρέπει να κρατάς ένα συγκεκριμένο αντικείμενο στο χέρι. Σώζε όσο πιο συχνά μπορείς. Μερικά λάθη είναι καθοριστικά για τη συνέχεια του παιχνιδιού.

Αν ακολουθήσεις πιστά τη λύση που ακολουθεί, δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα.

DAY 1 (28/12)

1. Ξεκινάς στο σπίτι σου στις 7:00 AM (Εχεις ένα σημείωμα από το γιατρό του Andrew Bowen.)
2. Στο σπίτι της Annisette στις 7:05 AM (Βρίσκεις ένα strange white cloth.)
3. Στο Telegraph στις 8:30 AM (Κρατώντας την κάρτα του Father Janos.)
4. Στο Newstand στις 9:30 AM
5. Στο σπίτι των Holmwoods στις 9:50 AM
6. Στο σπίτι των Harkers στις 10:25 AM (Παίρνεις την κάρτα του γραφείου του Jonathan Harker.)
7. Στην Pub στις 11:05 AM
8. Στο Bookstore στις 12:25 PM (Παίρνεις ένα βιβλίο για την Bloofer Lady.)
9. Στο Hade's Club στις 1:35 PM
10. Στο Hade's Club στις 2:05 PM
11. Στο Asylum στις 3:05 PM (Παίρνεις ένα black jack.)
12. Στο σπίτι των Holmwoods στις 3:55 PM (Παίρνεις το Quincy's gift.)
13. Στο γραφείο του Harker στις 5:05 PM (Κρατάς το Quincy's gift. Παίρνεις ένα cross-necklace.)
14. Στο Annisette's Home στις 6:20 PM (Κρατώντας το cross-necklace. Παίρνεις ένα rose.)
15. Στην Pub στις 9:15 PM
16. Στο Asylum στις 10:55 PM (Κάνε οπωσδήποτε SAVE μόλις βγεις από το Ασυλο.)
17. Στο Bookstore στις 12:00 PM (Βλέπεις το κρυφό δωμάτιο. Εδώ λόγω μιας random ρουτίνας μπορεί να σε συλλάβει ένας αστυνομικός. Αν συμβεί αυτό, κάνε RESTORE την προηγούμενη σωσμένη θέση σου και ξαναπροσπάθησε.)
18. Στο Home (σπίτι σου) στη 1:10 AM [Διάβασε το τηλεγράφημα από τον Father Janos (παίρνεις επίσης το Bowie knife) και μετά κοιμήσου.]

DAY 2 (29/12)

1. Ξεκινάς στο σπίτι σου στις 6:25 AM
2. Στο σπίτι της Annisette στις 7:00 AM
3. Στο Asylum στις 9:00 AM
4. Στο Telegraph στις 10:50 AM (Κρατώντας την κάρτα του Father Janos.)
5. Στο Telegraph στις 11:05 AM (Κρατώντας την κάρτα του Professor Van Helsing.)
6. Στο Newstand στις 12:05 PM
7. Στο σπίτι των Harkers στις 12:40 PM (Κρατώντας το rose.)
8. Στο γραφείο του Harker στις 1:45 PM (Κρατώντας το Bowie knife.)
9. Στο σπίτι των Holmwoods στις 3:10 PM
10. Στο Hade's Club στις 4:25 PM (Παίρνεις ένα gold coin.)
11. Στο Bookstore στις 5:35 PM (Παίρνεις ένα βιβλίο για τον Byron.)
12. Στο University στις 6:30 PM (Κρατώντας το strange white cloth.)
13. Στο University στις 7:00 PM (Κρατώντας το gold coin.)
14. Στην Pub στις 7:55 PM
15. Στο σπίτι των Harkers στις 9:20 PM (Παίρνεις το journal του Jonathan Harker. Συναντάς τον Professor Abraham Van Helsing και μαθαίνεις για το θάνατο του αδελφού σου και τα vampires.)
16. Στης Annisette στις 10:50 PM (Παίρνεις το Juliet's letter.)
17. Στο Hade's Club στις 12:20 AM (Κρατώντας το Juliet's letter. You get Bookstore's keys.)
18. Στο Bookstore στη 1:15 AM (Κρατώντας Bookstore's keys. You find a manuscript.)
19. Στο Home (σπίτι σου) στις 2:40 AM (Διάβασε το τηλεγράφημα από τον Father Janos και μετά κοιμήσου.)

DAY 3 (30/12)

1. Ξεκινάς στο σπίτι σου στις 7:55 AM
2. Στης Annisette στις 8:00 AM
3. Στο Newstand στις 9:15 AM
4. Στο Cemetary στις 10:10 AM
5. Στο Asylum στις 11:15 AM (Κρατώντας the black jack.)
6. Στο σπίτι των Holmwood στις 12:40 PM
7. Στην Pub στις 2:30 PM
8. Στο University στις 3:40 PM (Κρατώντας manuscript.)
9. Στο Home (σπίτι σου) στις 4:25 PM (Διάβασε το τηλεγράφημα από τον Briarcliffe. Παίρνεις πίσω το strange white cloth.)
10. Στο Hade's Club στις 4:55 PM (Κρατώντας το strange white cloth.)

11. Στο Bookstore στις 5:50 PM

12. Στο σπίτι των Harkers στις 6:30 PM (Κρατώντας manuscript)

13. Στης Annisette στις 9:15 PM (Περνάς αυτόματα στην επόμενη μέρα.)

DAY 4 (31/12)

1. Ξεκινάς αυτόματα στο σπίτι της Annisette στις 7:00 AM
2. Στο Newstand στις 7:45 AM
3. Στο γραφείο του Harker στις 8:40 AM
4. Στο Asylum στις 9:35 AM (Βρίσκεις ένα stake and mallet.)
5. Στο University στις 10:20 AM (Βρίσκεις some keys.)
6. Στο Hade's Club στις 10:40 AM
7. Στην Pub στις 11:35 AM (Παίρνεις ένα μήνυμα από τον Arthur Holmwood.)
8. Στο σπίτι του Harker στις 12:10 AM (Παίρνεις ένα cross.)
9. Στο Cemetary στις 12:40 PM
10. Στο σπίτι των Holmwoods στις 2:20 PM
11. Στης Annisette στις 3:20 PM
12. Στο Home (σπίτι σου) στις 3:40 PM (Διάβασε τα τηλεγραφήματα των Briarcliffe και Dr Seward. Παίρνεις ένα dictaphone tube.)
13. Στο γραφείο του Harker στις 5:10 PM (Κρατώντας το dictaphone tube.)
14. Στην Pub στις 5:45 PM (Βρίσκεις το napkin του Devlin.)
15. Στο Hade's Club στις 6:35 PM (Ανακαλύπτεις το μυστικό δωμάτιο.)
16. Στο σπίτι των Harkers στις 7:05 PM
17. Στο Cemetary στις 7:35 PM (Κρατώντας stake and mallet.)
18. Στις Annisette στις 8:40 PM
19. Στις Annisette στις 9:00 PM (Συναντάς τον Dracula!!!)
20. Στο σπίτι των Harkers στις 9:45 PM
21. Στης Annisette's Home στις 10:30 PM
22. Στο σπίτι των Holmwoods στις 11:30 PM

DRACULA UNLEASHED

















DAY 5 (1/1)

1. Στο Hade's Club στις 12:15 AM (Κρατώντας the Cross.)

Τώρα που τελείωσες το παιχνίδι, δοκίμασε να δεις τι γίνεται στις τοποθεσίες χωρίς να κρατάς το σωστό αντικείμενο στο χέρι. Κάνε αρχή από την τελευταία τοποθεσία χωρίς το σταυρό. ■

Αυτόν το μήνα θα ταξιδέψουμε σε σκοτεινά μονοπάτια, συντροφιά με τους "Μεγάλους Αρχαίους" και την περίφημη μυθολογία Κθούλου, προσπαθώντας να εμποδίσουμε τους Αιχμάλωτους των Πάγων, οι οποίοι δραπέτευσαν και απειλούν τον κόσμο μας με ολική καταστροφή. Τα λόγια, λοιπόν, είναι περιττά: ώρα για δράση!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compulink.gr

PRISONER OF ICE

Mission accomplished!

ΣΤΟ ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ

Αρχίζοντας, talk to Lloyd. Αφού τον ρωτήσεις για όλα, θα βρεθείς στις αποθήκες. Εκεί, γρήγορα pick up extinguisher, use extinguisher with flames, σβήνεις τη φωτιά. Πήγαινε δεξιά στη γέφυρα και open drawer, look at drawer, pick up tape recorder, pick up key, pick up code. Use code book with radio και προχώρα δεξιά στα sleeping quarters. Πάρε το hatchet δίπλα από την πόρτα και το St. Christopher's medal πάνω από το γραφείο. Κοίτα κάτω από το bunk και πάρε τα crampons και το life jacket.

Μίλα στον Wayne. Μετά, χρησιμοποίησε το μετάλλιο πάνω στο Hamsun και έπειτα το recorder, για να γράψεις το incantation που σου λέει. Πήγαινε αριστερά στη γέφυρα και, όταν εμφανιστεί ο prisoner of ice, use tape recorder with Ryan. Αφού μιλήσεις με τον Wayne, θα δεις κάποιον να σαμποτάρει το υποβρύχιο. Πήγαινε στο engine room και μίλα στον Stanley. Ξαναγύρνα στη γέφυρα και talk to Driscoll. Σου δίνει ένα walkie-talkie. Κατέβα στο μηχανοστάσιο, use switch, use walkie-talkie on Ryan. Πάρε το spanner λίγο πιο πάνω από το σημείο όπου ήταν πεσμένος ο Stanley και έπειτα μίλα του, για να μάθεις τη συχνότητα στην οποία θα στείλεις το S.O.S.

Ανέβα στη γέφυρα και use hatchet with electrical box. Κατόπιν, μετακίνησε κατάλληλα τα switches, ώστε να φτάνει ρεύμα στο πάνω μέρος της οθόνης και από τα τρία καλώδια. Ανοίγει η πόρτα για το torpedo room. Use radio για να στείλεις S.O.S. Επειτα, talk to Driscoll και πήγαινε στο hold.

Φόρα τα crampons, use key with chest, πάρε το flare pistol. Στη γέφυρα, use spanner with metal wheel κι έπειτα κατέβα στο torpedo room. Πάρε το distress flare και use wheel with hole. Ξανά, use wheel για να φύγουν τα νερά και, τέλος, open torpedo tube, open torpedo launcher tube, use walkie-talkie with Ryan.

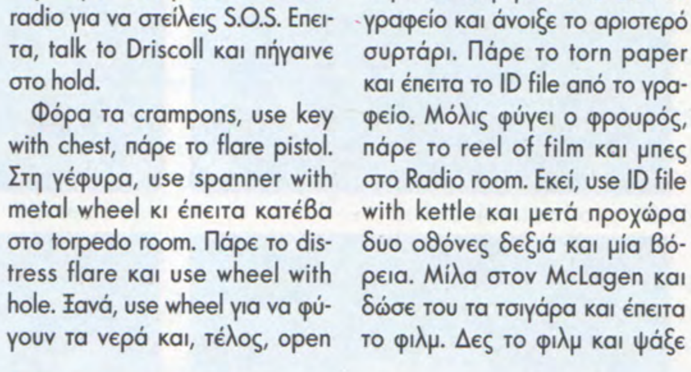


Με το sword, έτοιμος να μιλήσεις στους Narackamus και Boleskine.

ΝΗΣΙΑ ΦΩΚΛΑΝΤ

Μόλις φύγει ο Captain Sears, πάρε τα τσιγάρα πάνω από το γραφείο και άνοιξε το αριστερό συρτάρι. Πάρε το torn paper και έπειτα το ID file από το γραφείο. Μόλις φύγει ο φρουρός, πάρε το reel of film και μπες στο Radio room. Εκεί, use ID file with kettle και μετά προχώρα δυο οθόνες δεξιά και μία βόρεια. Μίλα στον McLagen και δώσε του τα τσιγάρα και έπειτα το φιλμ. Δες το φιλμ και ψάξε στα βιβλία, για να βρεις "A book". Κάνε look και μετά χρησιμοποίησε το piece of torn paper στο βιβλίο. Γράψε κάπου τον κωδικό και μετά γύρνα στο Communications room.

Μίλα στον Shaw για να πάρεις το μήνυμα. Θα σου πει για τα files. Πήγαινε στο γραφείο του Sears, use painting, use safe. Βάλε το συνδυασμό που είχες σημειώσει, πάρε το κλειδί και τη σφραγίδα. Μετά, look at papers, χρησιμοποίησε τη σφραγίδα και τη φωτογραφία στο sheet και το pass είναι έτοιμο. Πήγαινε στον ανελκυστήρα και κατέβα στο υπόγειο. Δείξε το pass και μπες μέσα. Ανοιξε τη μεσαία πόρτα, πάρε το tin από τα ράφια, άνοιξε το trunk. Κοίτα και αφού κάνεις εμετό, βγες από το δωμάτιο. Μπες στο κάτω δωμάτιο, που είναι το ιατρείο, και μίλα στη Miss Trend για να κλείσεις ραντεβού. Μπες στο γραφείο του γιατρού, πες ότι σε πονάει το στομάχι και δώσε του το tin. Οταν φύγει, πάρε γρήγορα το assembling manual από το γραφείο του και βγες έξω. Χτύπα την πάνω πόρτα και ρίξε το manual για να μπεις μέ-



This adventure is hot!

σα. Πάρε το extinguisher και το τσιγάρο και talk to Finnlayson. Χρησιμοποίησε το τσιγάρο στο bin για να βάλεις φωτιά και κρύψου στο dark corner. Μόλις φύγουν όλοι, σβήσε τη φωτιά με τον πυροσβεστήρα και μπες στο file room. Κοίτα μέσα στο drawer και κατόπιν βγες έξω. Μόλις βρεθείς ξανά στο υποβρύχιο, πάρε το cable, use cable with bar, πήγαινε δεξιά και open chest, pick up piece of metal, pick up metal object, use metal object with piece of metal, γύρνα πίσω και use marine with bridge. Στα sleeping quarters κοίτα στο wardrobe, πάρε τα note-papers και γύρνα στη γέφυρα. Τώρα, γρήγορα use button, use key with lock, use ladder για να φύγεις. Μετά από το meanwhile, πήγαινε στο γραφείο του γιατρού και πάρε το needle. Στο γραφείο του Sears, use needle with map, πάρε το stone και το secret report από την κρύπτη και πήγαινε πίσω στο δωμάτιο όπου βρίσκεται ο prisoner of ice, use stone on prisoner, pick up card files. Το πανηγύρι μόλις αρχίζει...

BUENOS AIRES

Μίλα στον Hernandez. Μαθαίνεις ότι έκλεψαν το solar disc και πως ο Parker έχει χαθεί. Γνωρίζεις την κόρη του και μπαίνετε στο γραφείο. Ακου προσεκτικά την ιστορία. Ο εαυτός σου εμφανίζεται από το μέλλον και σε σώζει. Μόλις δεις τις σκηνές, πήγαινε στη βιβλιοθήκη, πάρε το stick και τα τρία βιβλία από το μικρό σωρό. Βρες το σημείο στα βιβλία όπου εμφανίζεται η φράση "A book" και κάνε use. Μπες μέσα στην κρύπτη που ανοίγει και use stick with ladder. Ανέβα επάνω, βρες το empty space, look. Βάλε πρώτα το βιβλίο του Σοφοκλή, έπειτα του Σαίξπηρ και, τέλος, του Γκαίτε. Ανέβα τις σκάλες και πήγαινε τέρμα δεξιά. Δώσε use στο πρώτο άγαλμα δεξιά και πάρε το κλειδί από την κρύπτη για να ανοίξεις την πόρτα. Βγες έξω, ανέβα στο άγαλμα της Αφροδίτης, πήδα απέναντι και use disc.

SCHLOSSADLER BASE

Πάρε τα πράγματα από το τραπέζι, καθώς και το stool. Use spoon with wall. Ακούς την ιστορία του Shadow of the Comet από τον Parker. Περιμένεις για λίγο και, μόλις έρθει ο διοικητής, σου δίνει ένα στιλό και ένα χαρτί για να υπογράψεις. Αφού φύγει, use paper with wash bin. Μόλις μπει ο φρουρός, χτύπα τον κατακέφαλα με το stool.

Πάρε του τα κλειδιά, κλείδωσε την πόρτα, use stool with table, move table, use spoon with ventilation grill. Πήγαινε όλο δεξιά μέχρι να πέσεις, κίνησε το σταλαγμίτη και πάρε τα δύο διαμάντια από την κρύπτη.

Γρήγορα τώρα, προχώρα δεξιά, βάλε το κόκκινο διαμάντι στο αριστερό μάτι και το μπλε στο δεξί και μπες στο altar. Πάρε το bar από το mine cart δεξιά και χρησιμοποίησέ το πάνω στην πέτρα (αριστερά).

Επειτα, πύρωσέ το στη λάβα και, κατόπιν, use bar on cart wheel, push mine cart και μπες γρήγορα στην πόρτα που ανοίγει. Use bar with propeller και φύγε. Δες τις σκηνές και, τέλος, open grill, use page from a book on Ryan.





Η οθόνη επιλογής φινάλε.

Απόσπασμα από τον επίλογο του παιχνιδιού.

FUTURE

Μάζεψε την μπαταρία και τα εξαρτήματα του όπλου, τα οποία είναι διασκορπισμένα στο δωμάτιο. Use scanner, use battery with slit, push button. Φτιάξε το όπλο και μετά use computer terminal. Ακου προσεκτικά την καταπληκτική ιστορία.

Επειτα, σπάσε το βράχο με το όπλο και πάρε από το cupboard το stone και το disc. Use disc on Ryan και, γυρνώντας στο παρόν, σκότωσε τον prisoner of ice με το stone.

Κάνε πάλι use page on Ryan και σώσε τον εαυτό σου στο library, σκοτώνοντας το Γερμανό πράκτορα.

ILLSMOUTH (Ναι, το γνωστό από το Shadow...)

Use pull-ring, άλλαξε τον prisoner of ice με το ice, το Nyarlathotep με τον prisoner και το fire με το water. Βάλε το stone πάνω στο necronomicon και μετά use necronomicon, use Nerackamus, use boleskine. Πάρε το βιβλίο και μπες στη βάρκα. Οταν συναντήσεις τον Sears, μίλα του για το Howard Parker, έπειτα για τον John Parker και, τέλος, για τους Old Ones. Ακου προσεκτικά, για να μάθεις και το υπόλοιπο κομμάτι της ιστορίας. Μετά, κόψε το σκοινί για να τον στείλεις στο καλό. Επειτα, σπάσε την πιο δεξιά μάσκα με το σπαθί, πάτησε το flagstone, πήγαινε δεξιά και μπες στο passage.

THE CEREMONY

Use sword τρεις φορές επάνω σου και μετά πέτα το necronomicon πάνω στο βωμό στο κέντρο. Μόλις τελείωσες το Prisoner of Ice!

Τη λύση μας έστειλε ο αναγνώστης του περιοδικού Κώστας Ταβουλτσίδης από την Ξάνθη.

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Αυτόν το μήνα, λόγω περιορισμένου όγκου, θα περιοριστούμε μόνο στις κινήσεις των μισών χαρακτήρων του Mortal Kombat 3. Έτσι, δεν θα μπορέσουμε να συμπεριλάβουμε hints'n'tips από άλλα παιχνίδια σε αυτό το τεύχος, αλλά σίγουρα το Mortal Kombat 3 είναι πολύ επίκαιρο. Στο επόμενο τεύχος θα ακολουθήσουν και οι υπόλοιπες κινήσεις.

CYRAX

STANDARD MOVES

Net Kapture: B,B Low Kick
Exploding Teleport: F,D, Block
Loong Grenade Throw: Hold Low Kick F,F, High Kick
Short Grenade Throw: Hold Low Kick D,D High Kick
Pile Driver: D,F, block, then Low Punch (Close)

FATALITY 1

D,D,U,D, High Punch
U,U,U,D, High Punch
Το κεφάλι του Cyrax γυρνάει και απογειώνεται σαν ελικόπτερο μέχρι που προσγειώνεται στο κεφάλι του θύματος και το διαμελίζει.

FATALITY 2

D,D,F,U, Run (Close)
Hold Block D,B,U,F,D, Release. Block/Run (Close)
O Cyrax αυτοκαταστρέφεται σκοτώνοντας ταυτόχρονα και τον αντίπαλό του.

ANIMALITY

U,U,D,D (Close)
U,U,U,D (Next to opponent)
O Cyrax μεταμορφώνεται σε καρχαρία και κατασπαράζει το θύμα του.

FRIENDSHIP

Run/Run/Run U,

BABALITY

F,F,D, High Punch

STAGE:

Run/Block/Run

COMBOS

- High Punch/High Punch/High Kick/High Punch/High Kick/Roundhouse Kick
- High Punch/HighPunch/Low Punch
- High Kick/High Kick/Roundhouse Kick
- Long Grenade/Net/Roundhouse Kick/Uppercut
- High Punch/High Punch/Low Kick/Low Punch
- High Punch/High Punch/High Kick

KABAL

STANDARD MOVES

Purple Fireball: B,B, High Punch
Tornado Spin: B,F, Low Kick
Ground Razor: B,B,B, Run

FATALITY 1

D,D,B,F, Block (Outside sweep)
B,B,F,D, Block (Outside sweep)
O Kabal αφαιρεί το κράνος του και τυλίγει στις φλόγες τον αντίπαλό του.

FATALITY 2

Run/Block/Block/Block/High Kick (close)
Run/Block/Block/Block/High Punch
O Kabal αφαιρεί τη μάσκα του και η όψη του τρομάζει μέχρι θανάτου τον αντίπαλό του.

ANIMALITY

Hold High Punch F,F,D,F, Release High Punch (close)
Hold High Punch (three seconds) Release High Punch
O Kabal μεταμορφώνεται σε ρινόκερο.

FRIENDSHIP

Run/Low Kick/Run/Run U,

BABALITY

Run/Run/Low Kick

STAGE

Block/Block/High Kick

COMBOS

- Low Kick/Low Kick/High Punch/High Punch/Uppercut/Hop-Kick/Purple Fireball/Ground Razor
- Run/Low Kick/High Punch/High Punch/Uppercut/Jump Kick (with low Kick)/Purple Fireball
- High Punch/High Punch/Crouch Punch/Uppercut
- Jump Kick/Tornado Spin/Ground Razor/Low Kick/Low Kick/High Punch/High Punch/Uppercut/Jump Kick/Purple Fireball
- High Punch/High Punch/Uppercut/Jump Kick/Purple Fireball
- Tornado Spin/Low Kick/Low Kick/High Punch/High Punch/Low Punch/Jump Kick/Purple Fireball

JAX

STANDARD MOVES

Single Missile: B,F, High Punch
Double Missile: F,F,B,B, High Punch
Shoulder Slam: F,F, High Kick
Gotcha Punch: F,F, Low Punch
Gotcha Throw: Throw/Tap High Punch
Back Breaker: Block (in the air)
Ground Smash: Hold Low Kick (three seconds) Release

FATALITY 1

Hold Block U,F,D,U, Release Block (Close)
Hold Block F,D,B,U,F, Release Block (Close)
Οι ώμοι του Jax μεταμορφώνονται σε λεπίδες οι οποίες τεμαχίζουν το θύμα του.

FATALITY 2

Run/Block/Run/Run/Low Kick (Screen Distance)

ANIMALITY

Hold Low Punch F,F,D,F, Release Low Punch (Close)
O Jax μεταμορφώνεται σε λιοντάρι που κατασπαράζει τον αντίπαλό του.

FRIENDSHIP

Low Kick/Run/Run/Low Kick

BABALITY

D,D,D, Low Kick

STAGE

D,F,D, Low Punch

COMBOS

- High Kick/High Kick/Uppercut/High Punch/Block/Low Punch High Punch D, + High Punch

- High Punch/High Punch/Block/Low Punch/Roundhouse Kick
- High Punch/High Punch/Block/D,+High Punch
- High Punch/High Punch/Low Punch/Block/D,+High Punch

SEKTOR
STANDARD MOVES
Heat Seeker: F,D,B, High Punch
Straight Missile: F,F, Low Punch
Teleport: F,F, Low Kick (Can be done in the air)

FATALITY 1
Low Punch/Run/Run/Block (Sweep)
B,B,B, High Kick (Sweep)
Το στήθος του Sektor ανοίγει και εμφανίζεται μία μηχανή που συνθλίβει τον αντίπαλό του.

FATALITY 2
F,F,F,B, Block (half screen)
O Sektor χρησιμοποιεί ένα φλογοβόλο.

ANIMALITY
F,F,D,U (Close)
D,D,D,U (Close)
O Sektor μεταμορφώνεται σε νυχτερίδα που πετάει γύρω-γύρω και κάποια στιγμή κόβει το κεφάλι του αντιπάλου.

FRIENDSHIP
Run/Run/Run/Run D,

BABALITY
B,D,D,D, High Kick

STAGE
Run/Run/Run D,

COMBOS
- High Punch/High Punch/High Kick/High Kick/Roundhouse Kick
- Teleport/Jump Kick/Straight Missile
- High Punch/High Punch/Low Kick/Low Punch
- High Punch/High Punch/High Kick
- Heat Seeker/Teleport/Run/Low Punch/Straight Missile

NIGHT WOLF
STANDARD MOVES
Axe Uppercut: D,F, High Punch
Shoot Arrow: D,B, Low Punch
Shield Aura: B,B,B, High Kick
Shoulder Slam: F,F, Low Kick

FATALITY 1
U,U,B,F, Block (Close)
D,F,F, High Kick (Close)

FATALITY 2
B,B,D, High Punch (Far)
B,B,B, High Punch (Jump distance)

ANIMALITY
F,F,D,D (Close)
D,D,D (Sweep)
Μεταμορφώνεται σε λύκο και επιτίθεται στο θύμα του.

FRIENDSHIP
Run/Run/Run D,
O Night Wolf μεταμορφώνεται σε Raiden και ένα arcade machine του MK2 πέφτει πάνω στο θύμα.

BABALITY
F,B,F,B, Low Punch

STAGE
Run/Run/Block

COMBOS
- Low Kick/High Punch/High Punch/Low Punch/Axe Uppercut/Axe Uppercut/High Kick
- High Punch/High Punch/Low Punch/Axe Uppercut
- High Punch/High Punch/Axe Uppercut/High Punch/Shoulder Smash
- High Kick/High Kick/High Punch/High Punch/Low Punch/High Kick
- High Punch/High Punch/Low Punch/Low Punch

KUNG LAO
STANDARD MOVES
Hat Throw: B,F, Low Punch
Teleport: D,U, (Flick joystick down)
Dive Kick: U,D, High Kick (While in air)
Whirlspin: F,D,F, Run (Tap Run to continue spinning)

FATALITY 1
Run/Block/Run/Block D (Anywhere)
Block+Run/Block+Run D (Outside sweep)
O Kung Lao περιστρέφεται πολύ γρήγορα μέχρις ότου οδηγεί το θύμα του στην καταστροφή.

FATALITY 2
F,F,B,D, High Punch (Sweep)
O Kung Lao πετάει το καπέλο του, το οποίο πετυχαίνει τον αντίπαλό του τέσσερις φορές.

ANIMALITY
Run/Run/Run/Run/Block (Close)
Run/Run/Run/Run/Block
O Kung Lao μεταμορφώνεται σε Cheetah.

FRIENDSHIP
Run/Low Punch/run/Low Kick (Over sweep)

BABALITY
D,F,F, High Punch

STAGE
D,D,F,F, Low Kick

COMBOS
- High Punch/Low Punch/High Punch/Low Punch/Low Kick/High Kick/Roundhouse Kick

LIU KANG
STANDARD MOVES
High Dragon Fire: F,F, High Punch
Low Dragon Fire: F,F, Low Punch
Flying Kick: F,F, High Kick



Bicycle Kick: Hold Low Kick (three seconds) Release

FATALITY 1
F,F,D,D, Low Kick
F,F,F,B,F, Low Kick (next to opponent)
O Liu Kang εξαφανίζεται και εκτοξεύει την ψυχή του προς τον αντίπαλο.

FATALITY 2
U,D,U,U, Block and Run (Anywhere)
U,U,U, Run and Block (Anywhere)
O Liu Kang εξαφανίζεται και ένα arcade machine του MK1 πέφτει πάνω στο θύμα.

ANIMALITY
D,D,U (Sweep)

FRIENDSHIP
Run/Run/Run/D,+Run
O Liu Kang σχηματίζει τη σκιά ενός δράκου σε μια οθόνη κινηματογράφου.

BABALITY
D,D,D, High Kick

STAGE
Run/Block/Block/Low Kick

COMBOS
- High Punch/High Punch/Block/Low Kick/Low Kick/High Kick/Low Kick
- High Punch/Low Kick/Low Kick/High Punch/Low Kick ■

FIFA SOCCER 96

CPU:	486
RAM:	8MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA & SVGA
HD:	CD

Μέχρι πρόσφατα οι κάτοχοι των παιχνιδομηχανών είχαν το πλεονέκτημα ότι τα παιχνίδια που σχεδιάζονταν για αυτά τα formats ήταν πολύ καλύτερα από αντίστοιχα παιχνίδια σε PC. Μάλιστα, αυτή η αδικία γινόταν και σε ίδια παιχνίδια, των οποίων η έκδοση για παιχνιδομηχανές κυκλοφορούσε πιο γρήγορα αλλά ήταν και καλύτερη. Φαίνεται όμως, ότι αυτές οι εποχές έχουν περάσει ανεπιστρεπτί. Τώρα οι εταιρίες δίνουν πολύ μεγάλη προσοχή στις εκδόσεις των παιχνιδιών τους και ειδικά στην έκδοση για PC. Σε αυτό σίγουρα βοηθάει και το επίπεδο της εξέλιξης στο οποίο έχουν φτάσει (πολύ γρήγοροι επεξεργαστές και κάρτες οθόνης, CD-ROM κ.λπ.). Δύο παιχνίδια που επιβεβαιώνουν το προηγούμενο συμπέρασμα είναι τα Mortal Kombat 3 και Fifa Soccer 96. Το πρώτο είναι πλέον πολύ καλύτερο από οποιαδήποτε έκδοση του παιχνιδιού σε παιχνιδομηχανή και ίσως και από το arcade machine. Οσον αφορά στο Fifa Soccer 96, που θα παρουσιάσουμε στη συνέχεια, δεν έχει πλέον τίποτα να ζηλέψει από οποιαδήποτε άλλη έκδοσή του σε άλλα συστήματα. Σίγουρα το Fifa Soccer 95 είναι ένα από τα δύο (μαζί με το Sensible Soccer) παιχνίδια ποδοσφαίρου στο PC που πράγματι είχαν ξεχωρίσει. Ωστόσο, αν και το Fifa Soccer 95 είχε πολύ καλύτερα γραφικά, ήχο και μεγαλύτερα sprites, υστερούσε σημαντικά στον τομέα του gameplay. Οπως είναι γνωστό αυτά τα χαρακτηριστικά δεν αποτελούν το βασικό κριτήριο επιτυχίας ενός τέτοιου παιχνιδιού, μια και το κυρίαρχο στοιχείο είναι το gameplay και ειδικότερα το playability του παιχνιδιού. Και σε αυτούς όμως τους τομείς το παιχνίδι δεν τα κατάφερνε καλά. Το βασικό πρόβλημα ήταν ότι δεν συμπεριφερόταν όπως ένα κανονικό ποδοσφαιρικό παιχνίδι. Οι παίκτες έδειχναν να έχουν μια ανεξάρτητη προσωπικότητα και δεν μπορούσες ποτέ να νιώσεις ότι έλεγχες κάποιο παίκτη ολοκληρωτικά, μια και εντελώς ξαφνικά μπορούσε να κάνει τάκλιν, κεφαλιά ή κάτι άλλο χωρίς να εσείς το επιδιώξετε. Ενα ακόμα πρόβλημα ήταν ότι παρόλο που ήταν άψογο οπτικά, ήταν αρκετά αργό ιδίως εάν το σύγκρινες με το Sensible Soccer, κάτι που το παρατηρούσες ακόμα και σε πολύ ισχυρό υπολογιστή. Επίσης, υπήρχαν πολλά προβλήματα που αφορούσαν στην εξομοίωση του παιχνιδιού, αφού το να





PC GAMES
ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ





Games Review

βάλεις γκολ ή ήταν πολύ δύσκολο ή έμπαινε από τα πιο απίθανα σημεία, όπως από τη σέντρα ή ακόμα από πιο μακριά. Ολα αυτά όμως ίσχυαν μέχρι πριν από λίγο καιρό, μέχρι που κυκλοφόρησε η έκδοση 96. Αυτήν τη φορά, ευτυχώς, εκτός από την άψογη οπτική και ηχητική απόδοση του παιχνιδιού δόθηκε μεγάλη προσοχή και στον τομέα του gameplay. Ο χειρισμός των παικτών είναι πολύ καλός, αν και στην αρχή ίσως να δυσκολευτείτε λίγο μια και πρέπει να χρησιμοποιείτε τρία fire buttons. Ωστόσο, ύστερα από λίγο θα είστε σε θέση να εκτελέσετε με ακρίβεια τους πιο εντυπωσιακούς συνδυασμούς, μέχρι το σημείο να κάνετε εντυπωσιακά tricks με την μπάλα όπως μόνο οι βιρτουόζοι της μπάλας μπορούν. Το βασικό όμως είναι ότι μπορείτε να κάνετε αυτό ακριβώς που θέλετε μέσα στο γήπεδο. Ετσι, μπορούν να γίνουν συνδυασμοί και φάσεις οι οποίες άπτονται των αληθινών. Η μόνη ίσως ένσταση που υπάρχει σε αυτόν τον τομέα του παιχνιδιού είναι όσον αφορά στο



στήσιμο της ομάδας μέσα στο γήπεδο, γιατί υπάρχουν μόνο οι επιλογές που είχαμε στην προηγούμενη έκδοση, όπου παρουσιάζονταν 5-6 τρόποι ανάπτυξης καθώς και 2-3 φιλοσοφίες ανάπτυξης (επίθεση, άμυνα, long ball). Εκτός όμως από τις σαφείς βελτιώσεις που υπάρχουν στο Fifa Soccer 96, η Electronic Arts εντυπωσιάζει με τα γραφικά. Πιο συγκεκριμένα, χρησιμοποιεί ένα νέο engine γραφικών, το οποίο θα χρησιμοποιεί από εδώ και εμπρός η εταιρία σε όλες τις παραγωγές της και ονομάζεται Virtual Stadium. Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο engine γραφικών το οποίο μας επιτρέπει να παρακολουθούμε τη δράση από πολλές διαφορετικές γωνίες (συγκεκριμένα στο Fifa Soccer 96 υπάρχουν 8 διαφορετικές κάμερες) κάτι που μέχρι σήμερα συναντούσαμε μόνο στα διάφορα console ή arcade games. Μάλιστα στο Fifa Soccer 96 υπάρχει η δυνατότητα να αλλάζουμε τις διάφορες όψεις του παιχνιδιού ακόμα και κατά τη διάρκεια του αγώνα. Γενικά, η οπτική πλευρά του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω από καλή, όπως επίσης στα ίδια υψηλά επίπεδα είναι και ο ήχος. Υπάρχουν πάρα πολλά ηχητικά effects καθώς και τα ανάλογα τραγούδια των φιλάθλων, ενώ ο John Motson κάνει την περιγραφή του αγώνα σε άψογο speech. Αυτήν τη φορά μάλιστα είναι ακόμα πιο αληθοφανές, μια και υπάρχουν πάνω 18.000 δείγματα ήχου. Συγκεκριμένα, υπάρχει το όνομα κάθε παίκτη και από τις 200 ομάδες που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι και μάλιστα το καθένα είναι ηχογραφημένο σε τέσσερα διαφορετικά επίπεδα έκφρασης και επιλέγετε το αντίστοιχο ανάλογα με το σημείο του αγώνα. Επίσης, υπάρχουν πάνω από 1.600 διαφορετικές φράσεις σχετικά με την εξέλιξη του παιχνιδιού και το σύστημα τεχνικής νοημοσύνης του επιλέγει κάθε φορά την κατάλληλη, ώστε στο σύνολό του να έχουμε μια πολύ "ζωντανή" περιγραφή. Το Fifa Soccer 96 είναι σίγουρα αυτήν τη στιγμή το πιο εντυπωσιακό ποδοσφαιράκι που υπάρχει στο PC (ήδη μπορούμε να φανταστούμε πόσο καλό θα είναι το NBA 96) αν και θα μπορούσε να διαθέτει κάποιες ακόμα λεπτομέρειες που θα το έκαναν πράγματι τέλειο. Για παράδειγμα, ενώ υπάρχουν options για να παίξουμε και ολόκληρο πρωτάθλημα μιας χώρας (υπάρχουν πολλές χώρες με όλες τις ομάδες τους της Α' εθνικής) ωστόσο σε αυτές δεν συμπεριλαμβάνεται η Ελλάδα την οποία συναντάμε μόνο στις εθνικές ομάδες με την ομάδα που είχε παρουσιάσει στο πρόσφατο mundial. Επίσης, το manual παρόλο που κυκλοφορεί σε ελληνική έκδοση έχει αρκετές ελλείψεις, οι οποίες πρέπει να ομολογήσουμε ότι οφείλονται στην αρχική αγγλική έκδοση. Παρ' όλα αυτά όμως δεν μπορεί να μειωθεί η αξία του παιχνιδιού, το οποίο πράγματι συνδυάζει άψογα τα εκπληκτικά γραφικά και τον ήχο με το καλό gameplay.







ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Αυτήν τη φορά η Electronic Arts δεν περιορίστηκε μόνο στα καλά γραφικά και ήχο και παρουσίασε ένα παιχνίδι πρότυπο για την κατηγορία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΜΟΥΣΙΚΗ	92
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	90

93%

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η αντιπροσωπία Plotline, Μπόταση 7.

του Αργύρη Γιαγιά

MORTAL KOMBAT III

CPU:	486 DX/33
RAM:	8 MB minimum
ΚΑΡΤΑ:	VGA
HD:	CD
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1-2/Network

Για πολλούς αιώνες, το τουρνουά Mortal Kombat αποτελούσε την τελευταία ελπίδα της Γης απέναντι στις επεκτατικές βλέψεις και προθέσεις του Shao Kahn, άρχοντα του εξώτερου κόσμου. Για το Shao Kahn αρκούσαν δέκα νικηφόρα τουρνουά στη σειρά και ολόκληρη η Γη με τους κατοίκους της θα περνούσε στα χέρια του. Ενώ είχε επιτύχει 9 συνεχόμενες νίκες και ήταν έτοιμος να δρέψει τους καρπούς της νίκης του, οι μαχητές του Shao Kahn γνώρισαν την ήττα στο δέκατο τουρνουά από τους γήινους μαχητές, τους οποίους καθοδηγούσε ο Rayden, ο θεός της αστραπής. Η οργή του Shao Kahn ήταν μεγάλη, όμως το γεγονός αυτό δεν τον εμπόδισε να θέσει σε λειτουργία ένα νέο, πιο σατανικό σχέδιο για την καθυπόταξη της Γης.

Η ανάσταση της νεκρής - εδώ και πολλούς αιώνες - συζύγου του, Sindel, στο βασίλειο της Γης τού έδωσε τη δυνατότητα να πάρει υπό την κυριαρχία του τη Γη και όλους τους κατοίκους της. Οι πολεμιστές του Shao Kahn άρχισαν να σπέρνουν το θάνατο και την καταστροφή στον πλανήτη. Ανάμεσα στους ελάχιστους επιζώντες υπήρξαν και μερικοί πολεμιστές, οι οποίοι θα έπαιρναν μέρος σε ακόμα ένα τουρνουά Mortal Kombat, το πιο αποφασιστικό από όλα τα προηγούμενα. Το Mortal Kombat 3 αρχίζει! Ας δούμε λοιπόν το παιχνίδι από κοντά.



Αμέσως μετά το installation και το τρέξιμο του παιχνιδιού, ο παίκτης βρίσκεται μπροστά στο κυρίως μενού. Αφού καθορίσει το επίπεδο δυσκολίας, τα ηχητικά εφέ και τον τρόπο με τον οποίο θα ελέγχει τον παίκτη, επιλέγει αμέσως start game. Η οθόνη επιλογής μαχητών τον προετοιμάζει κατάλληλα για το τι θα ακολουθήσει. Από εδώ, θα δει κάποιος τις πρώτες σημαντικές διαφορές σε σχέση με τα προηγούμενα Mortal Kombat. Υπάρχουν οχτώ νέοι πολεμιστές που μπορεί να επιλέξει ο παίκτης: ο Kabal, ο Sektor, ο Nightwolf, η Sheeva, η Sindel, ο Stryker και ο Cyrax. Μαζί με αυτούς, υπάρχουν επίσης επτά παλιοί "γνώριμοι": ο Subzero, ο Kano, ο Jax, ο Liu Kang, ο Kung Lao, η Sonya και ο Shang Tsung. Από ό,τι φαίνεται, οι υπόλοιποι "παλιόφιλοι" - Rayden, Scorpion, Johnny





Games Review

Cage, Reptile, Jade, Kitana, Mileena, Noob Saibot, Baraka - μάλλον δεν θα συμμετάσχουν σε αυτό το παιχνίδι. (Θα δούμε πιο κάτω τι σημαίνει το "μάλλον"!)

Γρήγορη επιλογή παίκτη λοιπόν και fire! Μετά την οθόνη των Destinies και την πρόσωπο με πρόσωπο φωτογραφία των μαχητών του πρώτου αγώνα, έρχεται η ώρα για... το μεγαλείο! Ναι! Τα υπέροχα γραφικά του coin-op έχουν μεταφερθεί τέλεια στις οθόνες σας! Ο παίκτης θα μείνει εντυπωσιασμένος από την εξαιρετική δουλειά που έχει γίνει σε αυτόν τον τομέα, γιατί τα 256 χρώματα της VGA έχουν αναπαραστήσει επακριβώς την ατμόσφαιρα του coin-op! Υπάρχουν ΤΑ ΠΑΝΤΑ! Τι να πρωτοθαυμάσει κανείς; Τα φανταστικά backgrounds με τα διαφορετικά επίπεδα κίνησης και την υπέροχη αίσθηση βάθους που δίνουν; Τους σωστούς χρωματισμούς μαχητών και τοπίων; Τα εξαιρετικά ευδιάκριτα χαρακτηριστικά των digitized μαχητών; Η λεπτομέρεια στα πάντα (από τα ασημένια χέρια του Jax μέχρι τις συνθετικές στολές των Cyborg-Ninja και από την ουράνια δίνη της πίστας στην οροφή του κτιρίου μέχρι το νεκροταφείο) προσδίδει στο παιχνίδι εξαιρετική ελκυστικότητα. Τα πολλά επίπεδα scrolling του πρωτότυπου υπάρχουν και εδώ και μαζί με αυτά υπάρχουν και οι οθόνες με τους παράλληλους ορόφους (μόλις ένας μαχητής δεχθεί ένα uppercut, εκτοξεύεται στα ύψη και φθάνει στον επόμενο όροφο).



Το animation είναι αρκετά καλό σε έναν DX/33, αλλά είναι εξαίσιο σε πιο ισχυρούς επεξεργαστές! (Ισως μία μικρή αναβάθμιση να είναι απαραίτητη για να μπορέσετε να απολαύσετε στο ακέραιο το παιχνίδι.) Τα γραφικά είναι βεβαίως πλαισιωμένα και από μία εξίσου εκπληκτική (ελέω SoundBlaster) μουσική, η οποία ακούγεται από το CD-ROM κατά τη διάρκεια της μάχης. Μουσική επιβλητική, αγωνιώδης, σκοτεινή, η οποία ταιριάζει τέλεια με το παιχνίδι και δημιουργεί την κατάλληλη ατμόσφαιρα για να δείρετε, εεε... να αντιμετωπίσετε τον υπολογιστή ή το φίλο σας. Τα ηχητικά εφέ του πρωτότυπου υπάρχουν και αυτά εδώ και σίγουρα θα τα ευχαριστηθείτε! Κραυγές, γροθιές και άλλα στοιχεία συνθέτουν μία μοναδική ατμόσφαιρα! Αξίζουν συγχαρητήρια στη Sculptured Software, η οποία έκανε τη μεταφορά στο PC.





Σίγουρα, όμως, ο τομέας του gameplay είναι αυτός που θα καθηλώσει τον παίκτη στο μόνιτορ. Υπάρχουν πολλοί χαρακτήρες προς επιλογή, με ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΕΣ κινήσεις ο καθένας. Το Mortal Kombat 3 δεν υποστηρίζει απλώς, αλλά εξαναγκάζει τον παίκτη σε επιθετικό παιχνίδι, αφού στις κλασικές κινήσεις έχει προστεθεί και το τρέξιμο προς τον αντίπαλο. Τέρμα πια οι υποχωρήσεις και τα "κόλπα" στην άκρη της οθόνης! Εκτός από τα fatalities και τα babalities, υπάρχουν τώρα και τα animalities, όπου ο νικητής ενός αγώνα μπορεί να μεταμορφωθεί σε... ζώο, για να αποτελειώσει τον αντίπαλο! Μερικές κινήσεις δεν είναι άμεσα διαθέσιμες στον αντίπαλο, αλλά πραγματοποιούνται μέσω των κωδικών συμβόλων που δίνονται στην αρχή κάθε αγώνα. Οταν ο παίκτης χάσει, θα του ζητηθεί να δώσει έναν τέτοιο κωδικό. Εάν αυτό γίνει εγκαίρως και σωστά, τότε νέες κινήσεις και νέοι χαρακτήρες (!) θα είναι διαθέσιμοι στο παιχνίδι. Η ύπαρξη νέων χαρακτήρων ενισχύεται από το γεγονός ότι οι κωδικοί εμφανίζονται, εάν ο υπολογιστής έχει περισσότερα από 8 MB RAM - που είναι το ελάχιστο όριο. Δυστυχώς, λόγω περιορισμένου χρόνου, στάθηκε αδύνατο να επαληθεύσουμε τις προηγούμενες εικασίες. Με ή χωρίς επιπλέον χαρακτήρες, πάντως, το παιχνίδι είναι το κάτι άλλο! Επειδή όμως σε αυτό τον κόσμο όλα τα όμορφα πράγματα κοστίζουν (!), θα πρέπει το σύστημά σας να είναι αρκετά δυνατό για να καταφέρετε να παίξετε το Mortal Kombat 3 στο PC. Απαραίτητα "εργαλεία" είναι ένας 486/33 MHz, 8 MB RAM (περισσότερη δεν θα έβλαπτε) και ένα joystick (ούτε να διανοηθείτε φυσικά να παίξετε διπλό, αν έχετε επιλέξει πλήκτρα και για τους δύο παίκτες). Δυστυχώς, δεν υποστηρίζεται joystick και για το δεύτερο παίκτη. Αυτά είναι και τα μόνα μελανά σημεία του παιχνιδιού. Εάν πάντως μέχρι σήμερα έχετε αναβάλει την αναβάθμιση του συστήματός σας, τότε υπάρχει ένας καλός λόγος για να προχωρήσετε σε αυτή. Ο λόγος αυτός ονομάζεται Mortal Kombat 3 και αντιπροσωπεύει ένα από τα καλύτερα beat'em up στο PC! Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το Vertigo, Μπόταση 6.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

1) Εξαιρετικά γραφικά και εκπληκτικός ήχος. Θαυμάσιο gameplay. Απροσδιόριστη (!) διάρκεια. Υπεράριθμοι μαχητές και κινήσεις. Υπέροχο διπλό. Αυτά είναι τα στοιχεία που συνθέτουν το καλύτερο beat'em up!
2) Εξαιρετική μεταφορά στο PC του καλύτερου beat-'em up!

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΜΟΥΣΙΚΗ	95
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	99

96%



του Νίκου Ελευθεριάνου

COMPULINK

Καλωσορίσατε και πάλι, φίλες και φίλοι, πιστοί και ακριβείς στο ραντεβού μας με τα τελευταία γεγονότα και τις εξελίξεις του Κυβερνοδιαστήματος. Ας δούμε τι νέα μας επιφύλαξε ο μήνας που πέρασε για την CompuLink.

Από τον Θεόδωρο Δεβελέγκα
corporal@compulink.gr

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ

Επιτέλους, η αναμενόμενη αναβάθμιση της ταχύτητας σύνδεσης του ForthNet με το γαλλικό δίκτυο Ebone είναι γεγονός! Το Ιδρυμα Ερευνας και Τεχνολογίας του Πανεπιστημίου της Κρήτης, με την τόσο σημαντική συνεισφορά που έχει να επιδείξει στον τομέα του Internet τα τελευταία δύο χρόνια, έκανε ένα σημαντικό βήμα για τη βελτίωση της ταχύτητας επικοινωνίας με το διεθνές διαδίκτυο.

Η προηγούμενη γραμμή, ταχύτητας 128 Kbps, αναβαθμίστηκε στα 512 Kbps, τετραπλασιάζοντας έτσι το προσφερόμενο bandwidth.

Παράλληλα, το ίδιο το Ebone αύξησε την ταχύτητα επικοινωνίας του με τον πυρήνα του Internet στην Αμερική κατά 1 Mbps. Ετσι, το μόνο που απομένει πλέον είναι να αυξήσει και η CompuLink την ταχύτητα επικοινωνίας της με το ForthNet.

Το ίδιο το ForthNet είναι πανέτοιμο τεχνολογικά για ακόμα πιο γρήγορες συνδέσεις, αλλά το κύριο εμπόδιο παραμένει ο ΟΤΕ, ο οποίος και αντιδρά - θα έλεγε κανείς - σε κινήσεις που ξεφεύγουν από τον έλεγχό του. Ως γνωστόν, ο ΟΤΕ ενεργεί πλέον ως ανταγωνιστής στην κούρσα για τις τηλεπικοινωνίες στη χώρα μας, πάντα μέσα στο πλαίσιο του υγιούς ανταγωνισμού. Δεν παύει όμως αυτή τη στιγμή να αποτελεί μονοπώλιο, μέχρι να ενεργοποιηθεί και πρακτικά ο νέος νόμος για τις τηλεπικοινωνίες.

Παράλληλα, αναμένεται τη νέα χρονιά να υπάρξει σημαντική αλλαγή στο hardware της CompuLink, έτσι ώστε να είναι δυνατό να ανταποκριθεί σε οποιεσδήποτε ανάγκες και αλλαγές από μέρους του ForthNet, αλλά και λόγω του ολοένα ταχύτερα αυξανόμενου αριθμού των συνδρομητών της βάσης.

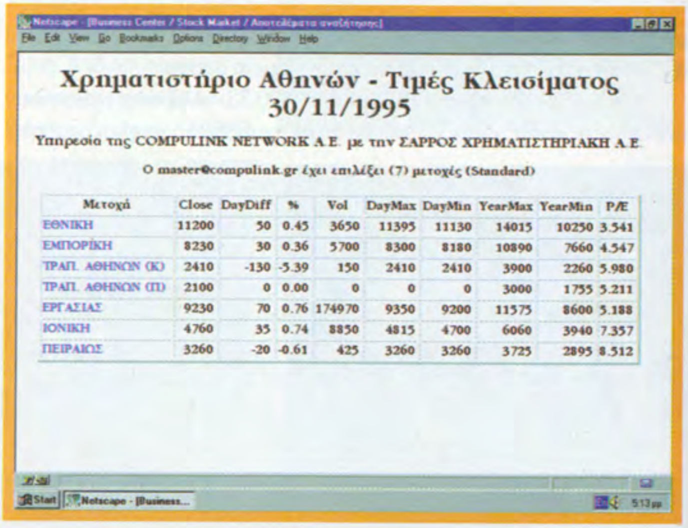


Φαίνεται λοιπόν πως ο Αϊ-Βασίλης της τεχνολογίας θα φέρει αρκετά νέα "παιχνίδια" σε συνδρομητές και μη!

ΚΟΜΒΟΙ - ΝΕΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

Αναμένονται νέες γραμμές για τον κόμβο των Αθηνών (zeus), οι οποίες θα βελτιώσουν σημαντικά το ήδη κορεσμένο τηλεφωνικό δίκτυο της CompuLink. Ηδη, έχουν μείνει ελάχιστα modems σε ταχύτητες 14.400 bps, ενώ τα υπόλοιπα έχουν αντικατασταθεί από σύγχρονα και αξιόπιστα MicroCom στα 28.800 bps.

Στον κόμβο Θεσσαλονίκης (macedon) προστέθηκαν αρκετές νέες γραμμές, ανεβάζοντας το συνολικό αριθμό στις 40, όλες στα 28.800 bps, προσβάσιμες από μία και μόνο συνοπτική γραμμή.



Μετοχή	Close	DayDiff	%	Vol	DayMax	DayMin	YearMax	YearMin	P/E
ΕΘΝΙΚΗ	11200	50	0.45	3650	11395	11130	14015	10250	3.541
ΕΜΠΟΡΙΚΗ	8230	30	0.36	5700	8300	8180	10890	7660	4.547
ΤΡΑΠ. ΑΘΗΝΩΝ (Κ)	2410	-130	-5.39	150	2410	2410	3900	2260	5.980
ΤΡΑΠ. ΑΘΗΝΩΝ (Π)	2100	0	0.00	0	0	0	3000	1755	5.211
ΕΡΓΑΣΙΑΣ	9230	70	0.76	174970	9350	9200	11575	8600	5.188
ΙΟΝΙΚΗ	4760	35	0.74	8850	4815	4700	6060	3940	7.357
ΠΕΙΡΑΙΩΣ	3260	-20	-0.61	425	3260	3260	3725	2895	8.512

Ο κόμβος της Ρόδου, με την επωνυμία Colossus, είναι έτοιμος να λειτουργήσει άμεσα, καλύπτοντας τις ανάγκες της ευρύτερης περιοχής των Δωδεκανήσων.

Σύντομα, επίσης, αναμένεται αρκετές ακόμη πόλεις της Ελλάδας να ενταχθούν στο CompuLink NetWork. Πλέον πρόσφατη προσθήκη αποτελεί η πόλη της Κέρκυρας.

ΕΚΘΕΣΕΙΣ - COMPUTER SHOW

Πραγματοποιήθηκε το Money Show στο ξενοδοχείο InterContinental, κατά τη διάρκεια του οποίου οι κύριοι Μενέλαος Δασκαλάκης, Γεώργιος Λυγεράκης, Αγγελος Γαλλής και Αρης Χατζηπαπάς τόνισαν σε ομιλίες τους την ιδιαίτερη σημασία του δικτύου για την ελληνική πραγματικότητα. Η οικονομική δραστηριότητα και τα θέματα ελληνικού τουρισμού, που παρουσιάστηκαν παράλληλα, έδειξαν πως βαδίζουμε ως χώρα σε πολύ καλό δρόμο.

Κατά τη διάρκεια του Money Show, έγινε και η επίδειξη/πρεμιέρα του Business Sector στον Web server COSMOS της CompuLink. Περιλαμβάνει newsletters με σχόλια, ειδήσεις και ενδιαφέροντα νέα οικονομικής και τεχνικής φύσεως, καθώς και το τόσο σημαντικό και χρήσιμο σε πολλούς "Χρηματιστήριο Αθηνών". Το τελευταίο, που αποτελεί δημιουργία του Αρη Χατζηπαπά σε συνεργασία με τη ΣΑΡΡΟΣ Χρηματιστηριακή, παρέχει πλέον και από το Web ένα πλήθος πληροφοριών για την καθημερινή πορεία των μετοχών, μόλις λίγη ώρα μετά το κλείσιμο

κάθε συνεδρίασης του Χρηματιστηρίου Αθηνών. Αναμένεται εξάλλου με ανυπομονησία η δεύτερη Cyberia '95, η οποία θα πραγματοποιηθεί στο ξενοδοχείο Holiday Inn από τις 14 έως τις 17 Δεκεμβρίου. Θα χαρούμε να έρθετε, για να τα πούμε και από κοντά!

ΑΛΛΑΓΕΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ

Σε μία ολοένα αναπτυσσόμενη επιχείρηση, όπως είναι η CompuLink, είναι φυσικό να υπάρχουν γόνιμες αλλαγές και προσθήκες στο ήδη υπάρχον προσωπικό. Ετσι, ο γράφων αποχαιρετά τις διασκέψεις, την άμεση on-line επίλυση προβλημάτων των συνδρομητών και, γενικότερα, τον τεχνικό τομέα και αποπειράται να αποκαλύψει το καλλιτεχνικό του ταλέντο, αφιερώνοντας πλέον το χρόνο του στον τομέα World Wide Web. Στη θέση του έρχεται, επωμιζόμενος το βάρος της άμεσης επικοινωνίας με τους συνδρομητές, ο Γιώργος Γλυκοφρύδης, γνωστός ως stralien.

Ο Γιώργος Σακλαμπανάκης - sigmund - μετά από μία σημαντική πορεία και συνεισφορά στο στήσιμο του Web server της CompuLink, μαζί με τον αφανή ήρωα Ηλία Μανεσιώτη - lucifer -, μετακινείται στο τμήμα εξυπηρέτησης υψηλών πελατών. Ο Θοδωρής Καράβελλας - manemoi - αναλαμβάνει πλέον ως CL να γευτεί τη "γλύκα" των on-line συστημάτων, ενώ παράλληλα συνεχίζει το αξιόλογο έργο του στη συντήρηση του Web server. Καλή επιτυχία σε όλους μας!

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Ας δούμε ποιες νέες διασκέψεις δημιουργήθηκαν κατά το μήνα που μας πέρασε, αφήνοντας όπως πάντα τους συντονιστές τους να μιλήσουν μόνοι τους!

Ονομα διάσκεψης: misites-omades (zeus)
Συντονιστής: tiger@zeus

"Ανακηρύξτε την πιο μισητή ομάδα! Εμπνευσμένος από τη διάσκεψη omades, όπου ψηφίζουμε τη δημοφιλέστερη ομάδα, σε αυτή τη διάσκεψη θα ψηφίζουμε για την πιο μισητή!"

Ονομα διάσκεψης: cd (zeus)
Συντονιστής: drakula@zeus

"Πρόκειται για μία διάσκεψη με θέμα τα CD-ROM δισκάκια και, συγκεκριμένα, τα adventures και τα εγκυκλοπαιδικά.

Εδώ θα σχολιάζονται οι εγκυκλοπαίδειες που κυκλοφορούν, καθώς και όλα τα adventures, όπως επίσης θα δίνονται και tips για τη λύση τους."

Ονομα διάσκεψης: rok (zeus)
Συντονιστής: dokimos@zeus

"Το topic 'rocknroll' απευθύνεται στους λάτρες του R'n'R και του R'n'B και σε όσους αναπολούν τα παλιά καλά χρόνια, της εποχής '50-'60.

Το topic 'rocknews' θα σας ενημερώνει κάθε μήνα για τις νέες κυκλοφορίες δίσκων, για τις συναυλίες και, γενικά, για νέα γύρω από το ροκ."

Ονομα διάσκεψης: sgi (zeus)
Συντονιστής: nfotis@zeus

"Αφού φτιάξαμε μία διάσκεψη για Suns, γιατί όχι και μία για Silicon Graphics; (Στο κάτω κάτω, έχουμε κι από αυτά ή δεν έχουμε;)

Αυτή η διάσκεψη έχει πειραματικό χαρακτήρα (δεν είναι για κατέβασμα/ανέβασμα αρχείων, προς το παρόν) και προορίζεται για συζήτηση θεμάτων που αφορούν στο στήσιμο και τη διαχείριση των σταθμών εργασίας από την SGI. Επίσης, θα αναφερόμαστε στα ίδια τα μηχανήματα (μερικοί θα λέγανε φετίχ) από τη Silicon Graphics."

Ονομα διάσκεψης: gastronomy (zeus)
Συντονιστής: earthman@zeus

"Σκοπός αυτής της διάσκεψης; Μα, φυσικά, να σας προτείνει τρόπους, συμβουλές και καθετί που έχει σχέση με τον κόσμο της κουζίνας και της ζαχαροπλαστικής, γενικότερα. Και μην ακούσω να λέει κανείς ότι αυτά είναι γυναικείες δουλειές!

Φυσικά, δεν θα μπορούσε να λείπει από τη διάσκεψη ένα θέμα με τις δοκιμασμένες συνταγές (recipe) για όλα τα γούστα. Επίσης, αν έχετε απορίες ή θέλετε να μάθετε πώς γίνονται ορισμένα παρασκευάσματα, μη διστάσετε να ρωτήσετε. Τα μυστικά του σεφ θα σας αποκαλυφθούν!"

Ονομα διάσκεψης: 2600hacker (zeus)
Συντονιστής: weirdo@zeus

"Δεν χρειάζεται να έχετε ειδικές γνώσεις για τα computers, για να γίνετε μέλος. Η διάσκεψη είναι ανοιχτή για ΟΛΟΥΣ, είτε είναι νέοι χρήστες είτε όχι. Μετά από συνεννόηση με το περιοδικό 2600 The Hacker Quarterly, αποφάσισα να αρχίσω meetings και στην Αθήνα. Εδώ, θα μπορείτε να γράφετε τα πάντα, από μία απορία μέχρι τη γνώμη σας για τον κυβερνοχώρο ή ό,τι άλλο θέλετε. Το πού θα γίνονται τα meetings, θα ανακοινωθεί σύντομα. Το περιοδικό μπορείτε να το βρείτε στο βιβλιοπωλείο Παπασωτηρίου, Πατησίων & Στουρνάρη."

Ονομα διάσκεψης: rumours (zeus)
Συντονιστής: floyd@zeus

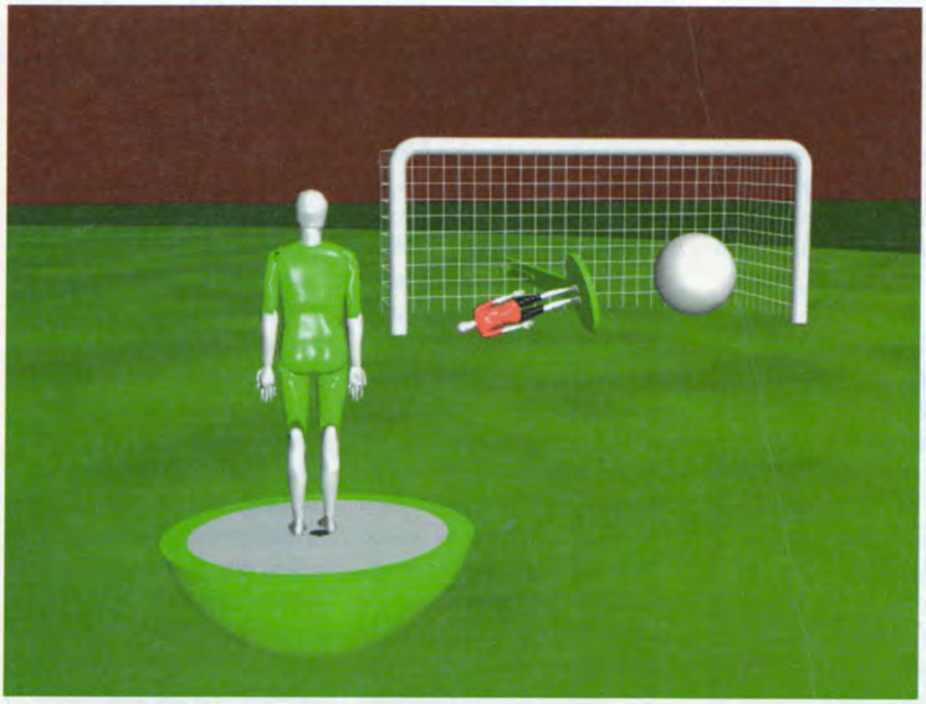
"Φήμες, φήμες, μην ακούς τις φήμες κ.λπ. κ.λπ. (γνωστό λαϊκό άσμα). Η ιδέα για τη διάσκεψη ήρθε, καθώς έβλεπα τα δελτία ειδήσεων τον τελευταίο καιρό. Δεν μπορεί η κοινωνία μας να κατακλύζεται από αδέσποτες φήμες και εμείς εδώ στην CompuLink να μην έχουμε μία διάσκεψη για να λέμε αυτές που ακούμε καθημερινά! Σας προ(σ)καλώ λοιπόν να γράφετε εδώ όποια φήμη ακούτε, είτε για πρόσωπα και θέματα εντός της CompuLink είτε φυσικά εκτός."

Ονομα διάσκεψης: grcops
Συντονιστής: grcops@macedon

"Θέματα που έχουν σχέση με τους ανθρώπους που φορούν τη στολή του αστυνομικού. Καταρχήν, όταν άνοιξα τη διάσκεψη, είχα κατά νου μόνο κουβεντούλα και γι' αυτό δημιούργησα μόνο ένα topic, το 'cafe'. Βλέπω όμως να πατιέται ένας διακόπτης που ανοίγει ασκούς του ...από κείνου - πώς το λένε... πώς το λένε... - και υπάρχει ενδιαφέρον. Γι' αυτό, για θέματα πιο "καυτά" δημιούργησα δεύτερο topic, όπου μέσα σε αυτό κλείνω το ηφαίστειο, ενώ την απλή κουβεντούλα που επιθυμούσα ας την έχουμε στο topic 'cafe', δηλαδή φιλική κουβέντα χωρίς προκατάληψη και με καθαρό μυαλό, με την τάξη του επιπέδου που από ένστικτο πιστεύω ότι κατέχει ένας χρήστης του δικτύου και όχι του επιπέδου αυτού των 'έξω'."

Αυτά τα "ολίγα", φίλες και φίλοι, γι' αυτόν το μήνα. Είθε ο βαρύς χιονιάς του Δεκεμβρίου να μη βαρύνει τις ιστιοσανίδες σας. Καλό surfing! ■

3D STUDIO
Το ...καλύτερο δώρο για τις γιορτές



Το PC Master, αντίθετα με το πνεύμα των ημερών, διαλέγει να το ρίξει λίγο στον αθλητισμό. Ας θυμηθούμε λοιπόν ένα από τα αγαπημένα μας παιδικά παιχνίδια - προτού αγοράσουμε PC -, το Subbuteo, αναπαριστώντας το στην οθόνη του υπολογιστή μας.

του Κώστα Καρπούζη

Μέχρι τώρα, τα αντικείμενα που έχουμε δημιουργήσει, είναι λίγο έως πολύ βασισμένα στους κύριους τύπους που μας παρέχει το 3D Studio, σε συνδυασμό με κάποιες λογικές πράξεις. Τα αντικείμενα που μπορούμε να μοντελοποιήσουμε με αυτόν τον τρόπο είναι σχετικά περιορισμένα σε ποικιλία, ενώ συχνά χρησιμοποιούμε δαπανηρές, σε χρόνο ή πολυπλοκότητα, μεθόδους. Ευτυχώς, έχουμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε την απλή ιδέα των στερεών από ανύψωση σε πιο σύνθετες περιπτώσεις από αυτές των ευθύγραμμων μονοπατιών, που χρησιμοποιούσαμε μέχρι τώρα.

Ενα τέτοιο παράδειγμα είναι τα δοκάρια του γηπέδου μας. Θα μπορούσαμε να τα μοντελοποιήσουμε ως τρεις κυλίνδρους τοποθετημένους σε σχήμα Π. Αυτό όμως θα δημιουργούσε πρόβλημα στις συμβολές των δοκαριών, αφού η απλή ένωση των δύο κυλίνδρων θα οδηγούσε σε λάθος αποτέλεσμα. Επιπλέον, η συμβολή των δοκαριών σχηματίζει καμπύλη, κάτι που δεν αναπαρίσταται με απλούς κυλίνδρους.

Ακολουθούμε λοιπόν τα εξής βήματα: Αρχικά, φτιάχνουμε στο 2D Shaper ένα ανοιχτό πολύγωνο σχήματος Π, με στρογγυλεμένες τις γωνίες του. Αυτό γίνεται, αν ζωγραφίσουμε μία κατακόρυφη γραμμή, μετά ένα τόξο 90 μοιρών, στη συνέχεια μία οριζόντια γραμμή κ.ο.κ. Εισάγουμε, κατόπιν, το τελικό αποτέλεσμα στο 3D Lofter ως μονοπάτι (path), ενώ ως σχήμα (shape) εισάγουμε ένα μικρό κύκλο. Το 3D Studio, τώρα, τοποθετεί αντίγραφα του σχήματός μας σε διαδοχικές θέσεις/βήματα (steps) του μονοπατιού και ενώνει με διανύσματα αυτά τα αντίγραφα.

Ο αριθμός των βημάτων καθορίζει σε μεγάλο βαθμό τον αριθμό των πλευρών στο τελικό αντικείμενο και, επομένως, την ποιότητα της αναπαράστασης εκεί όπου το αντικείμενο δεν είναι επίπεδο. Στο παράδειγμά μας, τέτοια κρίσιμα σημεία βρίσκονται στις συμβολές των δοκαριών και, έτσι, πρέπει να φροντίσουμε ώστε τα τόξα που θα ζωγραφίσουμε να έχουν ικανοποιητικό αριθμό κορυφών. Ακόμα, πρέπει να θέσουμε την ένδειξη contour στο αντίστοιχο πλαίσιο διαλόγου της εντολής object/make, έτσι ώστε τα διαδοχικά αντίγραφα των κύκλων μας να τοποθετούνται κάθετα στο μονοπάτι και όχι πάντα παράλληλα στην ίδια διεύθυνση, όπως είναι η προκαθορισμένη επιλογή.

Μπορούμε λοιπόν να θεωρήσουμε ότι σχεδόν όλα τα αντικείμενά μας έχουν σε κάποιο τμήμα τους έναν άξονα συμμετρίας και να το εκμεταλλευτούμε αυτό, για να διευκολύνουμε τη διαδικασία μοντελοποίησης. Ενα άλλο ενδιαφέρον παράδειγμα είναι ο τρόπος με τον οποίον κατασκευάζουμε τη βάση κάθε παίκτη. Χρησιμοποιώντας την εντολή path/surfrev, δημιουργούμε ένα κυκλικό μονοπάτι, κατά μήκος του οποίου περιστρέφουμε το βασικό μας σχήμα. Αυτό σημαίνει ότι αν ορίσουμε μία "φέτα" της βάσης ως βασικό σχήμα, μπορούμε με την παραπάνω λειτουργία να τη μοντελοποιήσουμε ολόκληρη χωρίς κόπο.

Εδώ πρέπει όμως να προσέξουμε το εξής: το 3D Studio φροντίζει - και καλά κάνει - ώστε, όταν δημιουργεί επίπεδες ή τμηματικά σφαιρικές επιφάνειες, να τις προσεγγίζει με όσο το δυνατό λιγότερες πλευρές. Στην περίπτωση της βάσης του παίκτη, όμως, θέλουμε όσο το δυνατόν περισσότερη λεπτομέρεια, αφού αυτή είναι σχετικά μεγάλη σε σχέση με το υπόλοιπο σώμα και, επομένως, τραβά την προσοχή του θεατή. Ετσι, θέτουμε στο off την επιλογή optimization στο προηγούμενο πλαίσιο διαλόγου και αναγκάζουμε το 3D Studio να δημιουργήσει όλα τα διανύσματα που αντιστοιχούν στα βήματα του μονοπατιού και τις κορυφές του βασικού σχήματος, ακόμα και αν αυτά δεν είναι απολύτως αναγκαία.

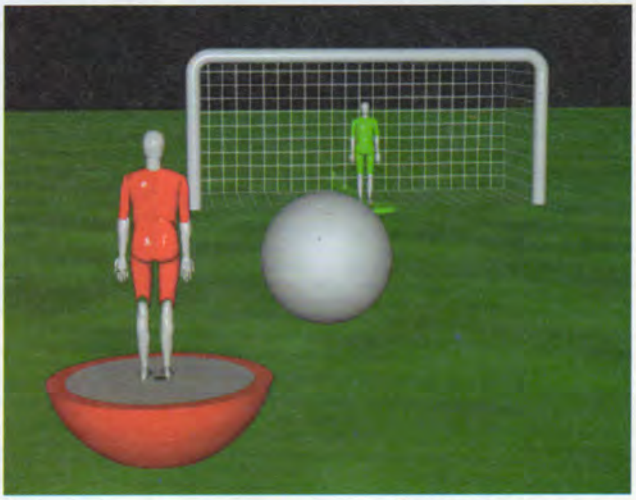
Αυτό σίγουρα οδηγεί σε σχετικά μεγάλο πλήθος κορυφών, όπως είπαμε, όμως εδώ αξίζει τον κόπο. Αλλωστε, αρκετή ώρα περιμένουμε την κάθε απόδοση (render) - γιατί όχι και "λίγο" παραπάνω;

ΕΞΩΤ(ΕΡ)ΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

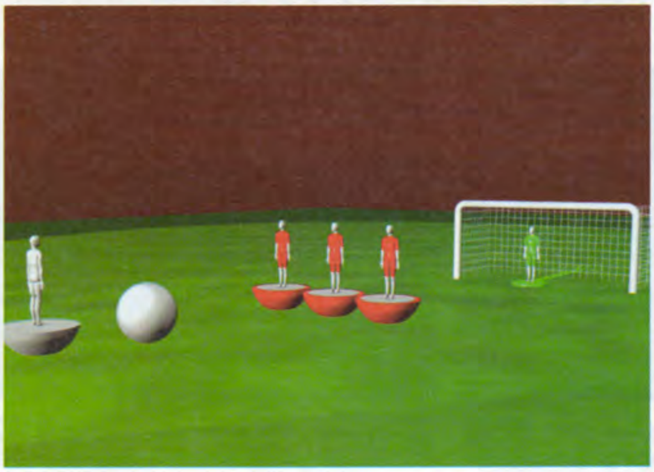
Στο προηγούμενο τεύχος, είδαμε πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κάποια εξωτερικά προγράμματα για να πετύχουμε πολύ ενδιαφέροντα αποτελέσματα. Παρεμπιπτόντως, διαβάσαμε σε ξένο περιοδικό το χαρακτηρισμό "watermelon process" (σε ελεύθερη μετάφραση, "διεργασία καρπουζιού") για το MARBLE.SXP, το οποίο χρησιμοποιήσαμε για το μάρμαρο των ζαριών μας, επειδή ακριβώς χρησιμοποιεί μόνο δύο χρώματα, δίνοντας αποτέλεσμα που μοιάζει περισσότερο με το περίβλημα του συμπαθέστατου φρούτου παρά με μάρμαρο. Αυτό απλώς το παραθέτουμε για να δείξουμε τη διεθνή επιτυχία της στήλης μας...

Για να σοβαρευτούμε και λίγο, τα διάφορα εξωτερικά προγράμματα συντέλεσαν σε μεγάλο βαθμό στη μεγάλη επιτυχία και τη διάδοση του 3D Studio.

Χρησιμοποιώντας ένα μεταγλωττιστή της C - συνήθως Watcom C - ή μία επέκταση του keyscript του 3D Studio, που διατίθεται απευθείας από την Autodesk, μπορεί κάποιος να εφαρμόσει σε απλά αντικείμενα μετασχηματισμούς, οι οποίοι αλλιώς θα ήταν χρονοβόροι ή και αδύνατοι. Στο παράδειγμά μας, χρησιμοποιούμε το GRID.PXP μέσω του PXP Loader: με αυτό δημιουργούμε ένα τρισδιάστατο κουτί, με όσα παράλληλα και κάθετα διανύσματα επιλέξουμε, σε αντίθεση με το βασικό τύπο box που αποτελείται πάντα από τον ίδιο, προκαθορισμένο αριθμό. Κάτι τέτοιο είναι αναγκαίο για να δημιουργήσουμε τα δίχτυα του τέρματός μας, αφού αλλιώς θα είχαμε διανύσματα μόνο στις ακμές του κουτιού (και επομένως, θα φαίνονταν μόνον αυτές).



Αλλα εξωτερικά προγράμματα μοντελοποίησης μπορούν να κάνουν ένα αντικείμενο να λιώνει ή να διαλύεται ή, ακόμα, να προσομοιώσουν συστήματα σωματιδίων (particle systems), όπως πυροτεχνήματα, βροχή ή τα φύλλα ενός δέντρου. Ειδικά σε αυτή την περίπτωση, τα εξωτερικά προγράμματα μας λύνουν τα χέρια, αφού θα ήταν αδύνατο να μοντελοποιήσουμε και να κινήσουμε, για παράδειγμα, μία προς μία τις σταγόνες της βροχής!



3D STUDIO ΚΑΙ INTERNET

Οπως σίγουρα φαντάζεστε, δεν είμαστε οι μόνοι που ασχολούμαστε με το 3D Studio.

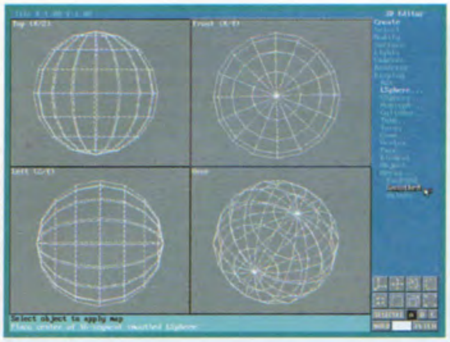
Το Internet μάς δίνει την ευκαιρία να επικοινωνήσουμε με πλήθος από άλλους χρήστες, να ζητήσουμε ή να δώσουμε λύση σε κάποιο σχετικό πρόβλημα και, ακόμα, να αντιγράψουμε κάποιο ήδη έτοιμο αρχείο ή shareware πρόγραμμα.

Το καλύτερο μέρος για ανταλλαγή απόψεων - εκτός από το PC Master - είναι η mailing list της Autodesk. Για να γίνετε μέλος, στείλτε ένα μήνυμα στο majordomo@autodesk.com, με περιεχόμενο subscribe 3d studio < διεύθυνση > και ετοιμαστείτε να λάβετε δεκάδες μηνύματα ημερησίως.

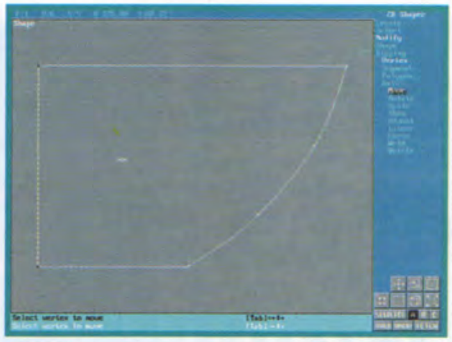
Μία πιο ήσυχη γωνιά είναι το newsgroup comp.packages.3dstudio, το οποίο ωστόσο - όπως άλλωστε και τα περισσότερα newsgroups - είναι μάλλον βαρετό και στερείται ενδιαφέροντος.

Αν θέλετε να δείτε τι μπορείτε να βρείτε έτοιμο και να αντιγράψετε, κάντε ftp://ftp.avalon.viewpoint.com ή http://www.avalon.viewpoint.com και θα συναντήσετε μία από τις πιο πλούσιες συλλογές σε προγράμματα και αντικείμενα.

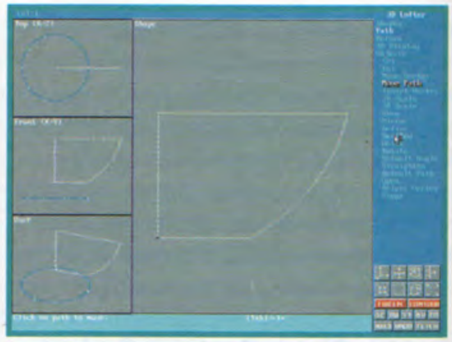
Για πιο πολλές διευθύνσεις, απευθυνθείτε στο Resource Listing του Νίκου Φώτη (nfotis@compulink.gr), όπου διατίθεται πλήθος πηγών για οτιδήποτε σχετίζεται με γραφικά. Αν δεν έχετε πρόσβαση στο Internet, προμηθευτείτε το Cyber Box και ξεκινήστε γρήγορα. Τον επόμενο μήνα, θα ολοκληρώσουμε το γήπεδό μας και θα δούμε την εξέλιξη της φάσης που φαίνεται στην τελευταία εικόνα του tutorial (λες και δεν την ξέρουμε). Ως τότε, μπορείτε να με βρείτε στο kkarpou@theseas.softlab.ece.ntua.gr και http://www.softlab.ntua.gr και μην ξεχνάτε: think three - D!



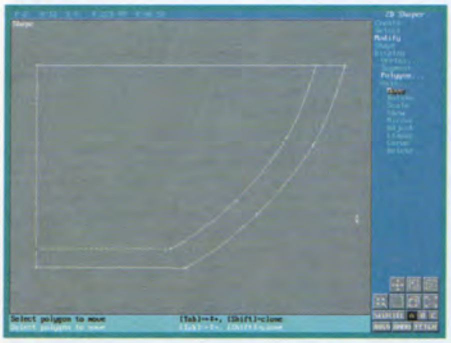
1 Ας αρκεστούμε προς το παρόν σε μία GSphere με αρκετές πλευρές (τουλάχιστον 500) και ας της αναθέσουμε ένα υλικό όπως το white plstc. Χρειαζόμαστε μεγάλη λεπτομέρεια, αφού η μπάλα θα είναι μεγάλη σε σχέση με τον παίκτη και θα τραβά την προσοχή. Μπορούμε μετά να την κρύψουμε προσωρινά με display/hide/by name.



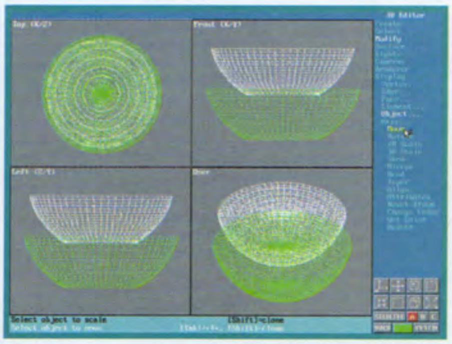
2 Φτιάχνουμε τη βάση με μία οριζόντια γραμμή, ένα τόξο και ακόμα μία οριζόντια γραμμή. Με τη χρήση του display/tape μπορούμε να δούμε, αν τα άκρα του πολυγώνου μας είναι στην ίδια κάθετη συντεταγμένη. Αν είναι, τότε με create/close κλείνουμε το πολύγωνό μας. Αν δεν είναι, μπορούμε να μετακινήσουμε κάποια κορυφή με modify/vertex/move.



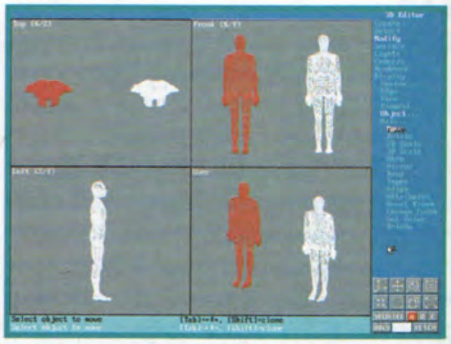
3 Εισάγουμε αυτό το σχήμα στο 2D Shaper ως βασικό και δίνουμε path/surfrev, ενώ εισάγουμε ως διάμετρο περίπου το μήκος της μεγαλύτερης από τις δύο οριζόντιες γραμμές. Μπορούμε να ελέγξουμε τη μορφή του τελικού αντικειμένου με objects/preview: αν η διάμετρος που δώσαμε είναι μικρή, τότε το αντικείμενό μας θα έχει μία οπή στη μέση του.



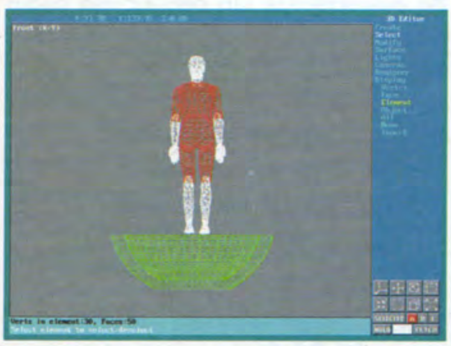
4 Για όσους δεν θυμούνται, η βάση του κάθε παίκτη αποτελείται από δύο τμήματα: το εσωτερικό, που μόλις δημιουργήσαμε και το οποίο είναι πάντα άσπρο, και το εξωτερικό, με χρώμα αντίστοιχο της ομάδας του παίκτη. Δίνοντας modify/polygon/scale και πατώντας shift, έχουμε ένα μεγεθυσμένο αντίγραφο του προηγούμενου σχήματος, από το οποίο θα δημιουργήσουμε το εξωτερικό τμήμα της βάσης.



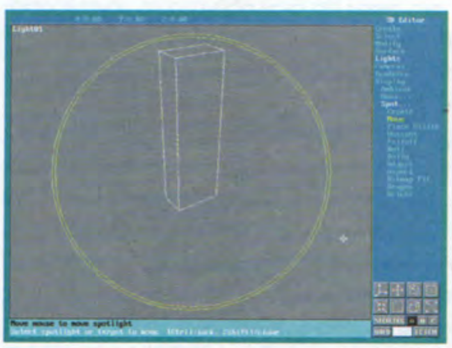
5 Αυτά είναι λοιπόν τα δύο τμήματα της βάσης. Στο εξωτερικό τμήμα, προτού το δημιουργήσουμε, επιλέξαμε για σαφήνεια το πράσινο χρώμα, ορίζοντάς το στο αντίστοιχο εικονίδιο, στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης (για οθόνες με βάθος χρώματος τουλάχιστον 16). Αφού τοποθετήσουμε τα δύο κομμάτια στη σωστή θέση, μπορούμε να τα ενώσουμε με create/object/attach για ευκολία στους μετασχηματισμούς.



6 Κάνουμε τώρα merge τη γεωμετρία (μόνο τα mesh objects) από το αρχείο 50P-MAN.3DS. Επειδή κάθε τμήμα του σώματος είναι διαφορετικό αντικείμενο, αφού τα επιλέξουμε όλα, τα αντιγράφουμε για ευκολία σε ένα μοναδικό αντικείμενο (single object). Μπορούμε ακόμα να επιλέγουμε ένα προς ένα τα μέρη του σώματος, όπως και στην περίπτωση της βάσης του παίκτη, με select/element αυτή τη φορά.



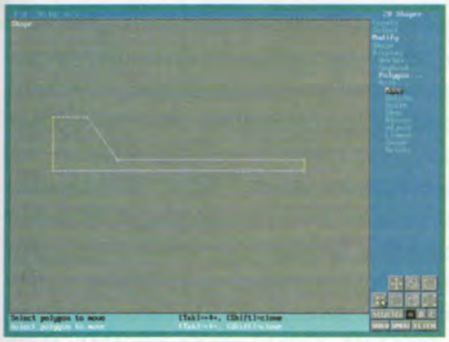
7 Αυτό φαίνεται σε τούτη την εικόνα: αφού αναθέσουμε το white plstc σε όλο το σώμα του παίκτη, επιλέγουμε τα τμήματα που θέλουμε να χρωματίσουμε και τους αναθέτουμε άλλο υλικό με surface/material/assign faces (αφού πατήσουμε space). Για παράδειγμα, μπορούμε να έχουμε κόκκινη ή πράσινη εμφάνιση..

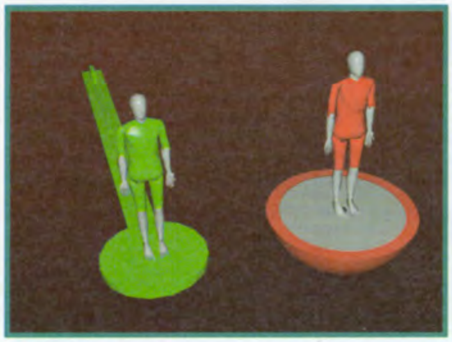


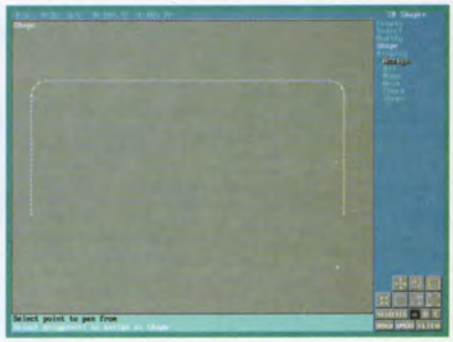
8 Το επόμενο βήμα είναι να ορίσουμε έναν προβολέα, ο οποίος θα φωτίζει τον παικταρά μας. Μετά από τη δημιουργία του, μπορούμε να δώσουμε $ (shift - 4), για να αντικαταστήσουμε μία από τις όψεις στα παράθυρά μας με αυτό που φαίνεται από τον προβολέα. Ετσι, παίρνουμε μία πιο σαφή άποψη για το τι ακριβώς φωτίζει.



9 Και να ο πρώτος παικταράς μας! Δεν εμπνέει ιδιαίτερη εμπιστοσύνη, αλλά τέλος πάντων... Αν δεν θέλετε να είναι τόσο γυαλιστερός, μπορείτε να τον αποδώσετε με gouraud shading limit.



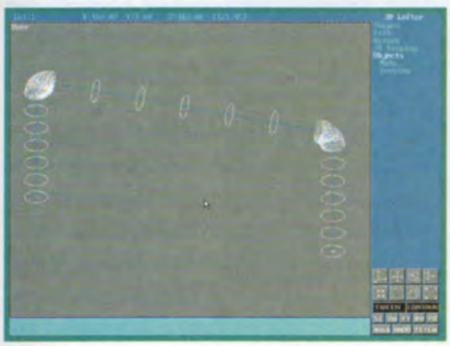


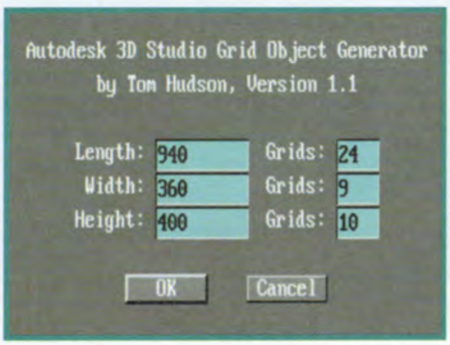


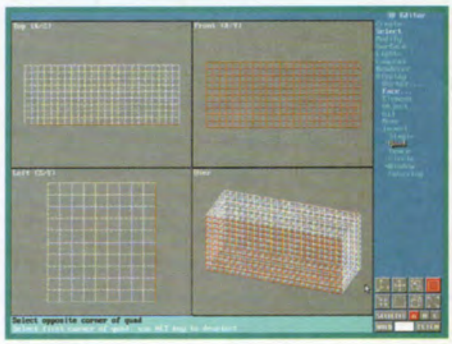
10 Δημιουργούμε τώρα τον τερματοφύλακά μας. Στο Subbuteo, ο τερματοφύλακας κατευθύνεται από ένα πλαστικό stick, που φτάνει πίσω από το τέρμα. Ζωγραφίζουμε λοιπόν ένα προφίλ όπως αυτό της εικόνας και το μετατρέπουμε σε 3D αντικείμενο με τη γνωστή διαδικασία. Μετά, το τοποθετούμε σε μία απλή βάση (box) και φτιάχνουμε και ένα μικρό κύλινδρο για τη βάση του.

11 Συνδυάζουμε όλα τα προαναφερθέντα και voila... Τώρα έχουμε δύο παικταράδες. Πάντως, εμένα συνεχίζουν να μη μου εμπνέουν εμπιστοσύνη...

12 Για τα δοκάρια, ζωγραφίζουμε ένα σχήμα όπως αυτό της εικόνας, το οποίο χρησιμοποιούμε ως μονοπάτι στο 3D Lofter. Μόνο φροντίστε ώστε τα κάθετα δοκάρια να έχουν το ίδιο μήκος και τα στρογγυλεμένα τμήματα να περιέχουν αρκετές κορυφές. Για περισσότερες λεπτομέρειες, δείτε τη θεωρητική εισαγωγή.



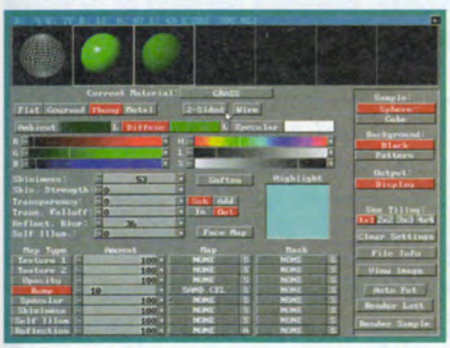


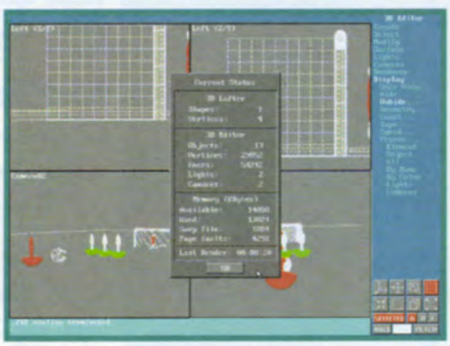


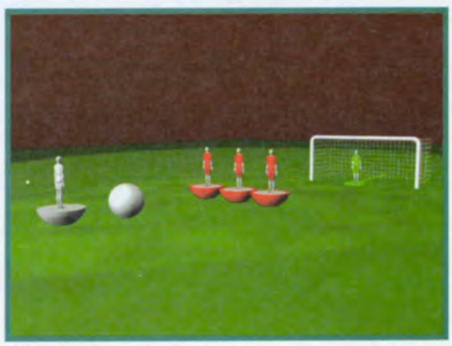
13 Εισάγουμε τώρα στο 3D Lofter ένα μικρό κύκλο ως βασικό σχήμα. Το preview του αντικειμένου μας θα πρέπει να είναι όπως δείχνει η εικόνα. Θα παρατηρήσετε ότι, όπως είναι φυσικό, υπάρχουν περισσότερα αντίγραφα του βασικού μας σχήματος στις συμβολές των δοκαριών που σχηματίζουν καμπύλη.

14 Για τα δίχτυα του τέρματος, θα χρησιμοποιήσουμε το GRID.PXP από το PXP Loader (F12). Στα πεδία του πλάτους και του ύψους εισάγουμε περίπου τις διαστάσεις των δοκαριών - τις οποίες μπορούμε να βρούμε με χρήση του tape - και στο βάθος έναν ανάλογο αριθμό. Τα αμέσως διπλανά πεδία ορίζουν τον αριθμό των διανυσμάτων ανά διεύθυνση: εδώ εισάγουμε αριθμούς ανάλογους της αντίστοιχης διάστασης.

15 Και να τα δίχτυα μας! Επειδή αυτό είναι ένα κλειστό παραλληλεπίπεδο, επιλέγουμε με select/face/quad την μπροστινή όψη και τη διαγράφουμε (αφού πατήσουμε space). Αφού διαγράψαμε κάποιες πλευρές, τα αντίστοιχα διανύσματα είναι πλέον "ξεκρέμαστα". Στην επιλογή delete isolated vertices, απαντάμε no για να μη διαγράψει και αυτά το 3D Studio - και μένουμε με τρύπια δίχτυα...







16 Για το γρασίδι μας θα χρησιμοποιήσουμε το Object01, που εισαγάγαμε από το 50P-MAN.3DS. Στο Materials Editor εισάγουμε το υλικό green plstc bmp και το αντιγράφουμε, τραβώντας το σε μία διπλανή θέση. Αλλάζουμε το όνομα σε grass ή κάτι παρόμοιο και μηδενίζουμε τις ενδείξεις shininess και shininess strength.

17 Εδώ φαίνεται η σημασία του μικρού αριθμού διανυσμάτων. Στη σκηνή μας, με τις πολλές καμπύλες επιφάνειες και τις ανθρώπινες φιγούρες, αυτό είναι αδύνατο. Ενα άλλο πρόβλημα είναι οι αριθμοί swap file και page faults. Αν είναι μη μηδενικοί. Η μόνη λύση είναι να σώσουμε το project, να εγκαταλείψουμε το 3DS και να ξαναρχίσουμε.

18 Προς το παρόν, θα πρέπει να αρκεστούμε σε αυτά τα λίγα. Στο επόμενο τεύχος θα επεκτείνουμε το γήπεδό μας και θα το κάνουμε πιο ενδιαφέρον. Μέχρι τότε, think 3D και καλές γιορτές. Μην ξεχάσετε επίσης να χρησιμοποιήσετε τους παίκτες που φτιάξαμε και τη φαντασία σας: ο Σούκερ παίρνει φόρα, σουτάρει, και...

VISUAL C++ & WIN 32-BIT

Μια νέα εποχή στον προγραμματισμό

Το περιοδικό PC Master, προσπαθώντας να καλύψει τις απαιτήσεις, τόσο των επωνομαζόμενων power users όσο και των προγραμματιστών, ξεκινά, μέσα από τη στήλη Programming έναν καινούργιο κύκλο, με σκοπό να παρουσιάσει κάτι που δεν θα βρείτε πουθενά αλλού. Προγραμματισμός, λοιπόν, σε περιβάλλον Windows 32-bit, δηλαδή Windows 95 και Windows NT.

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

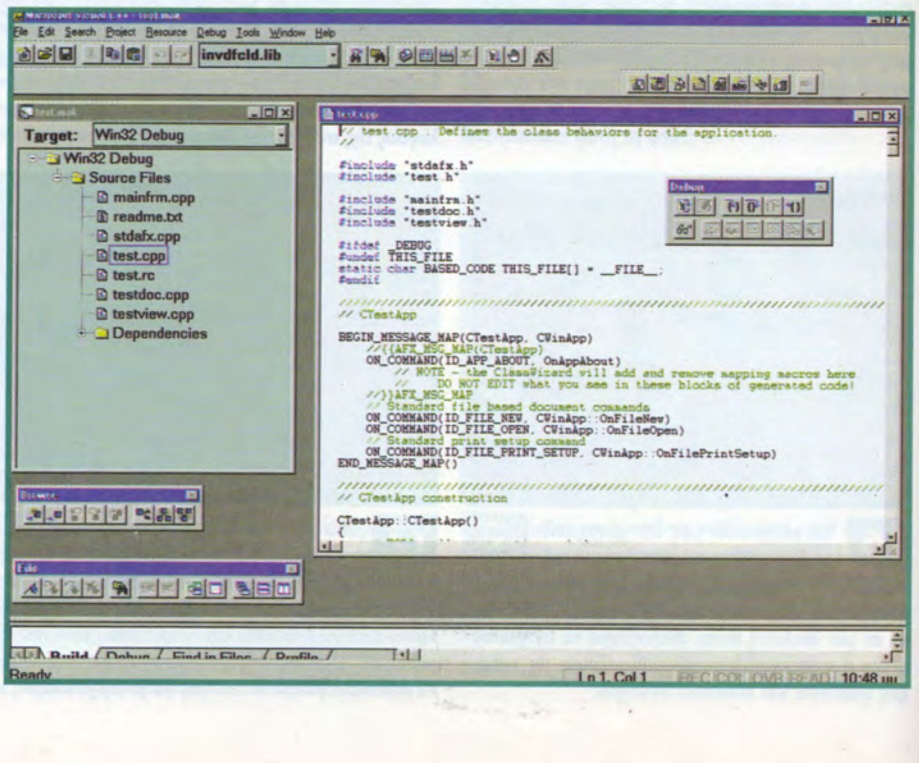
Στόχος μας είναι να εισαγάγουμε τον αναγνώστη σε μια καινούρια εποχή για την τεχνολογία λογισμικού και να περιγράψουμε τις έννοιες και τη φιλοσοφία δημιουργίας μιας σύγχρονης εφαρμογής. Σε αυτή μας την προσπάθεια θα χρησιμοποιήσουμε ένα από τα απόλυτα εργαλεία ανάπτυξης εφαρμογών αυτή τη στιγμή, τη Visual C++ της Microsoft. Πρακτικά, αυτό για εμάς σημαίνει δύο πράγματα.

VISUAL = ΟΠΤΙΚΗ

Θέλουμε ευκολία στην ανάπτυξη των δομικών στοιχείων μιας εφαρμογής, δηλαδή επιθυμούμε κάποια πράγματα να γίνονται με λιγότερη προσπάθεια. Η Visual C++ διαθέτει τους περίφημους Application Wizards που, μέσα από λίγα dialog boxes, φτιάχνουν για εμάς αυτόματα το βασικό κορμό μιας σύγχρονης εφαρμογής με toolbars, print preview, status bar, πολλαπλά παράθυρα, open/save dialogs και αρκετά άλλα. Μάλιστα, αυτοί οι "μάγοι" των εφαρμογών αναλαμβάνουν να ενσωματώσουν και υποστήριξη για βάσεις δεδομένων στην εφαρμογή μας, καθώς και δυνατότητες OLE 2.0, αντικείμενα που θα μας απασχολήσουν σε επόμενους μήνες, διότι είναι ιδιαίτερα σύνθετα. Με λίγα λόγια, πατώντας λίγα κουμπιά, έχουμε μία έτοιμη εφαρμογή με δοκιμασμένο κώδικα, την οποία μπορούμε στη συνέχεια να προσαρμόσουμε στις απαιτήσεις μας.

C++ = ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Η βάση μας παραμένει η C++, η καλύτερη γλώσσα αυτή τη στιγμή για γενική χρήση. Πολλοί ίσως θα σημείωναν ότι πιο κατάλληλη γλώσσα για το περιοδικό είναι η Visual Basic ή το Delphi της Borland, το οποίο στηρίζεται σε Object Pascal. Στο σημείο αυτό πρέπει να παρατηρήσουμε ότι η Visual Basic είναι ένα RAD tool, δηλαδή εργαλείο



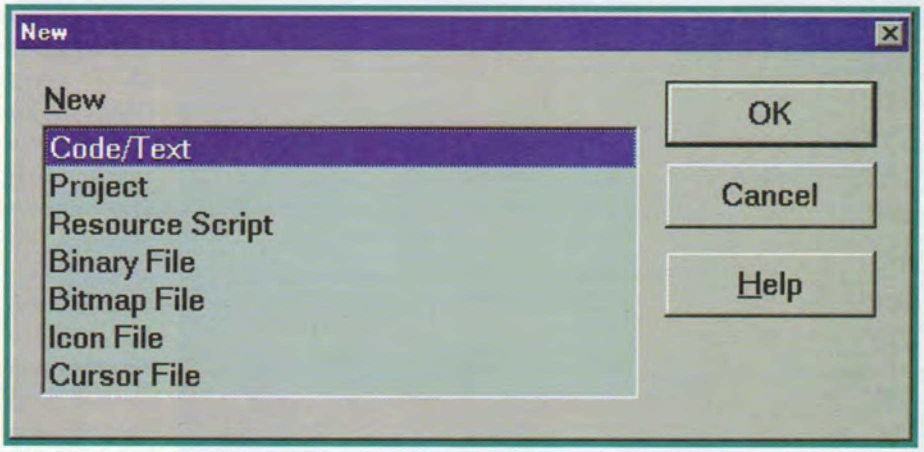
για Rapid Application Development, κυρίως για γρήγορη ανάπτυξη εφαρμογών βάσεων δεδομένων. Για παράδειγμα, έχετε ένα τμήμα πωλήσεων και θέλετε οι υπάλληλοι να μπορούν να βλέπουν σε διαγράμματα τα στοιχεία από τη βάση δεδομένων Oracle της εταιρίας, να κάνουν εκτιμήσεις πατώντας ένα κουμπί και να εισάγουν δεδομένα με όμορφες φόρμες. Σε αυτή την κατηγορία εφαρμογών η Visual Basic είναι αξεπέραστη, αλλά και η μόνη που μπορεί να σταθεί με αξιώσεις. Σε γενικό προγραμματισμό υπάρχουν περιορισμοί που πηγάζουν από το γεγονός ότι ο "θεμέλιος λίθος" του πακέτου, δηλαδή η Basic, δεν είναι και η πιο εξελιγμένη γλώσσα, όπως είναι εύκολα κατανοητό. Για παράδειγμα, δεν έχει αντικειμενοστραφή φιλοσοφία, χαρακτηριστικό ολοένα πιο σημαντικό στην ανάπτυξη εφαρμογών. Από την άλλη, η Object Pascal που υποστηρίζει το Delphi της Borland είναι μία γλώσσα δίχως μέλλον, ενώ και η ίδια η εταιρία είναι αμφίβολης πλέον ισχύος στη διεθνή αγορά.

Επιλέχτηκε, λοιπόν, η Visual C++ με τα εξής πλεονεκτήματα:

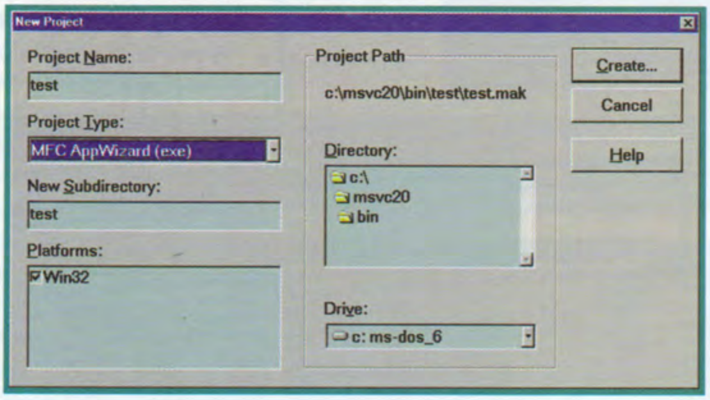
1) Η βιβλιοθήκη αντικειμένων της Microsoft, η MFC (Microsoft Foundation Classes), στην τρέχουσα έκδοσή της - την 3.2 - αποτελεί το καλύτερο framework, πλαίσιο δηλαδή για την ανάπτυξη εφαρμογών. Επιπλέον, η MFC υποστηρίζεται από τους compilers της Watcom και της Symantec, κυριαρχώντας έτσι στην αγορά. Στην ουσία, αποτελεί πλέον ένα άτυπο standard. Στην πορεία θα δούμε ότι δεν έχει σημαντικές διαφορές στη δόμηση από την OWL της Borland.

2) Η Visual C++ έχει ως στήριγμα τη Microsoft, την κυρίαρχη εταιρία λογισμικού που φροντίζει να ενισχύει το περιβάλλον αυτό ανάπτυξης και να ενσωματώνει ό,τι καινούριο υπάρχει σε αυτό το πακέτο. Επιπλέον, ακόμη και τρίτοι κατασκευαστές εργαλείων φροντίζουν να την υποστηρίζουν απευθείας. Για παράδειγμα, όταν η Silicon Graphics κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό το πακέτο Open Inventor για ανάπτυξη VRML εφαρμογών στον World Wide Web, η έκδοση για υπολογιστές κυκλοφόρησε για τη Visual C++. Συγκεκριμένα, το Open Inventor δημιουργεί τον δικό του Wizard και έρχεται με έτοιμες κλάσεις αντικειμένων MFC για ευκολότερη ανάπτυξη.

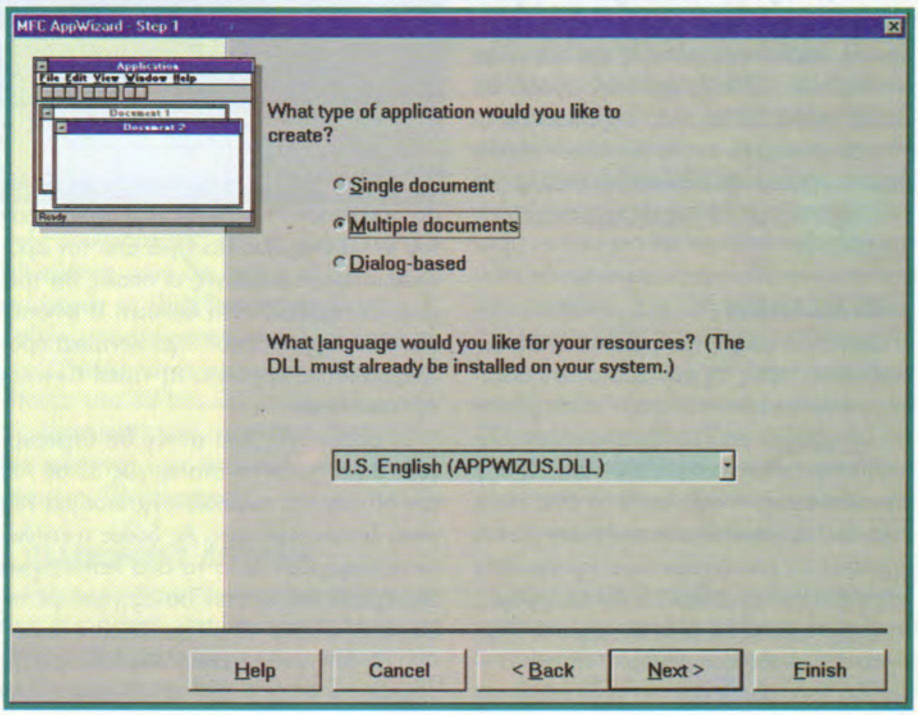
3) Είναι ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον που συγκεντρώνει πλήθος εργαλείων σε ένα ενιαίο χώρο εργασίας. Υπάρχει ενσωμα-



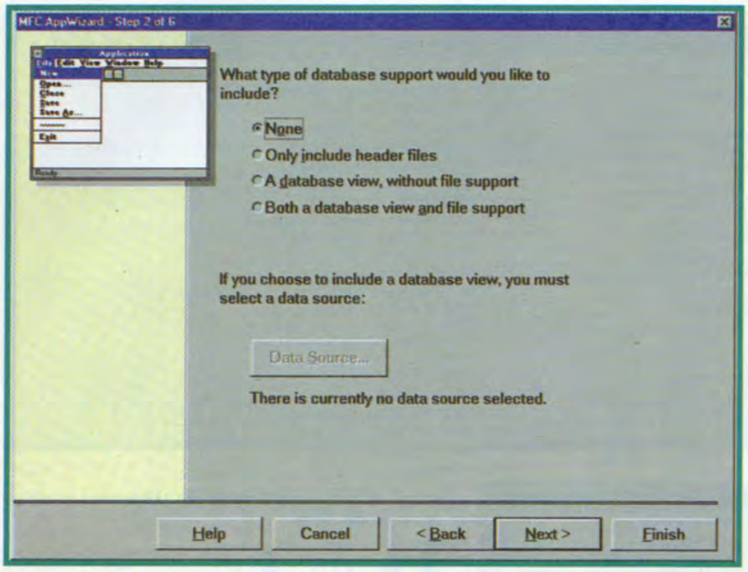
Διαλέγοντας project.



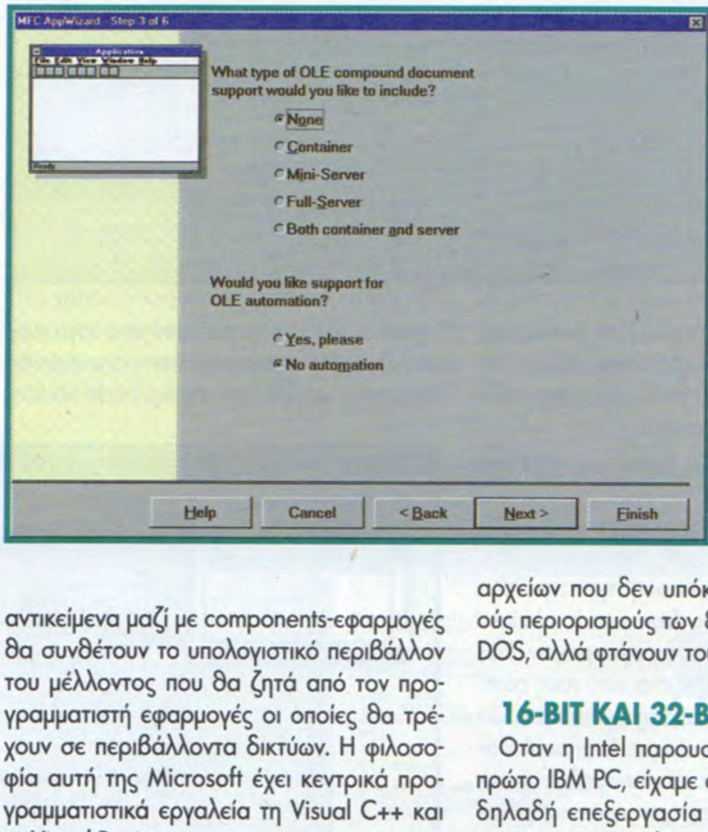
Δίνοντας ένα όνομα.



Επιλέγουμε SDI, MDI ή Dialog based.



Υποστήριξη για εφαρμογές βάσεων δεδομένων.



OLE, containers και servers.

τωμένος Class Wizard για καλύτερο χειρισμό των αντικειμένων σας, debugger και φυσικά resource editor για τα dialog boxes και τους λοιπούς πόρους της εφαρμογής.

4) Το τελειότερο documentation που έχετε δει ποτέ, με ένα ολόκληρο CD γεμάτο tutorials, manuals, παραδείγματα, references, αναλυτικές οδηγίες και ό,τι άλλο φανταστείτε. Επίσης, και στην αγορά θα βρείτε πολλά βιβλία τόσο της Microsoft όσο και τρίτων, τα οποία αναλύουν πολλά θέματα γενικού και ειδικότερου ενδιαφέροντος σχετικά με τον προγραμματισμό σε Visual C++.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Αυτή τη στιγμή, η τάση στο software κατευθύνεται προς τη φιλοσοφία των document-oriented λειτουργικών συστημάτων και εφαρμογών μαζί με την επερχόμενη κατεύθυνση προς το component-ware. Ας εξηγήσουμε, όμως, τι είναι αυτά τα δύο. Η έννοια των document-oriented συστημάτων σημαίνει ότι επικεντρώνουμε την εργασία μας γύρω από έγγραφα και όχι εφαρμογές. Τα προγράμματα θα είναι σε τμήματα-εξαρτήματα, δηλαδή components, τα οποία εμείς θα χρησιμοποιούμε για τη διαμόρφωση του εγγράφου μας, ό,τι και αν είναι αυτό. Πλέον, δηλαδή, εστιάζουμε την προσοχή μας στη δουλειά που θέλουμε να κάνουμε και δεν θα χρειάζεται να ψάχνουμε το ΠΩΣ θα γίνει αυτή η δουλειά, αλλά το ΤΙ θα κάνει. Εγγραφα και αντικείμενα μαζί με components-εφαρμογές θα συνθέτουν το υπολογιστικό περιβάλλον του μέλλοντος που θα ζητά από τον προγραμματιστή εφαρμογές οι οποίες θα τρέχουν σε περιβάλλοντα δικτύων. Η φιλοσοφία αυτή της Microsoft έχει κεντρικά προγραμματιστικά εργαλεία τη Visual C++ και τη Visual Basic.

Οι εφαρμογές που αυτές θα δημιουργούν θα στηρίζονται στο αμιγώς 32-bit API των NT και 95, το οποίο εγγυάται μια νέα γενιά λειτουργικότητας. Ας δούμε τι επιπλέον προσφέρουν αυτά τα δύο λειτουργικά συστήματα και κατόπιν θα εξηγήσουμε τις διαφορές κώδικα 16-bit και 32-bit.

1) Οι 32-bit εφαρμογές Windows που θα παράγουμε εμείς έχουν το χαρακτηριστικό του preemptive multitasking, ήτοι προεκτοπιστικής πολυδιεργασίας, ενώ οι 16-bit Windows εφαρμογές διαθέτουν μόνο cooperative multitasking. Αυτό πρακτικά σημαίνει στην πρώτη περίπτωση ότι ο χρόνος του επεξεργαστή κατανέμεται αποτελεσματικότερα μεταξύ των εφαρμογών. Ως αποτέλεσμα, οι 32-bit εφαρμογές Windows αντιδρούν καλύτερα στις εντολές του χρήστη, όταν τρέχουν πολλές μαζί την ίδια χρονική περίοδο και το σύστημα εμφανίζεται με βελτιωμένη απόκριση. Επιπλέον, μια 32-bit εφαρμογή που δεν φροντίζει να ελέγχει τα μηνύματα στην ουρά (μην ξεχνάτε ότι τα Windows είναι event-driven λειτουργικό με message-queues) δεν προκαλεί προβλήματα στις υπόλοιπες, οι οποίες συνεχίζουν να δέχονται κανονικά τα μηνύματά τους.

2) Οι 32-bit εφαρμογές μπορούν να ενεργοποιήσουν επιπλέον threads, δηλαδή νήματα, για εργασία στο υπόβαθρο, ενώ η κύρια διεργασία-thread είναι σε εξέλιξη στο προσκήνιο.

3) Χρησιμοποιούν τα περίφημα long filenames, ονόματα δηλαδή αρχείων που δεν υπόκεινται στους παλαιούς περιορισμούς των 8+3 χαρακτήρων του DOS, αλλά φτάνουν τους 256.

16-BIT ΚΑΙ 32-BIT ΚΩΔΙΚΑΣ

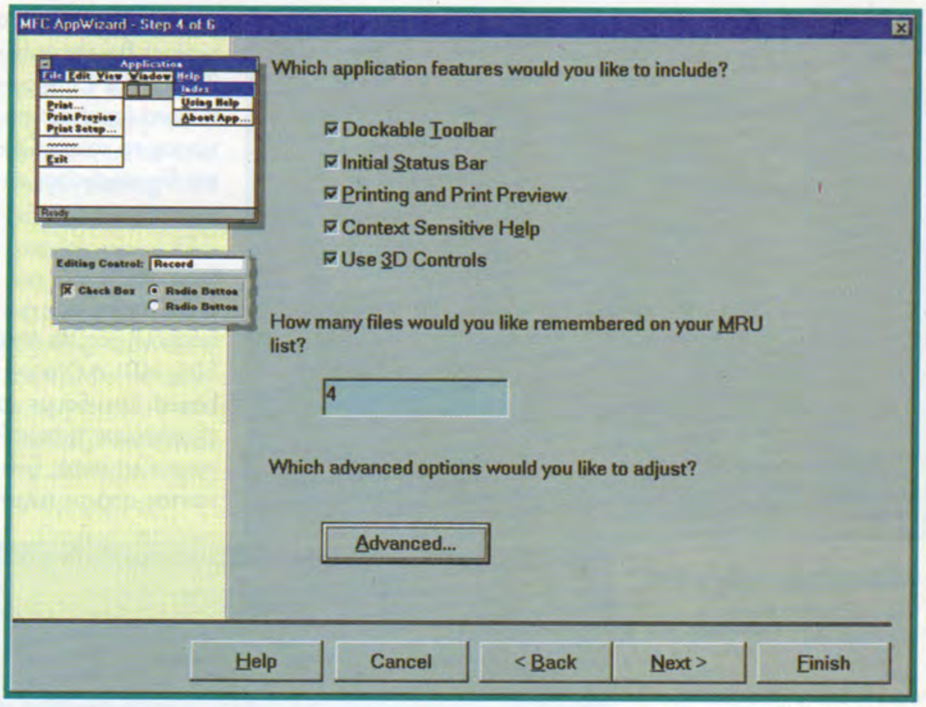
Οταν η Intel παρουσίασε τον 8080, τον πρώτο IBM PC, είχαμε αρχιτεκτονική 16-bit, δηλαδή επεξεργασία των δεδομένων σε κομμάτια των 16-bits ή 2 bytes. Ετσι, αν ένας αριθμός ξεπερνούσε αυτό το όριο των 16-bits, ήταν δηλαδή μεγαλύτερος από 65,535, ο επεξεργαστής δεν μπορούσε να τον χειριστεί το ίδιο αποτελεσματικά, αφού ήταν αναγκασμένος να διανείμει σε περισσότερες από μία φάσεις τη λειτουργία. Στην περίπτωση των 32-bits, ο επεξεργαστής μπορεί να χειριστεί πολύ μεγαλύτερους αριθμούς. Αν τώρα το λογισμικό είναι έτσι

κατασκευασμένο ώστε να εκμεταλλεύεται αυτή την ικανότητα, οι ταχύτητες εκτέλεσης αυξάνουν, καθώς απαιτούνται λιγότερες προσβάσεις στη μνήμη και τα αποτελέσματα των πράξεων μπορούν να αποθηκευτούν σε έναν καταχωρητή.

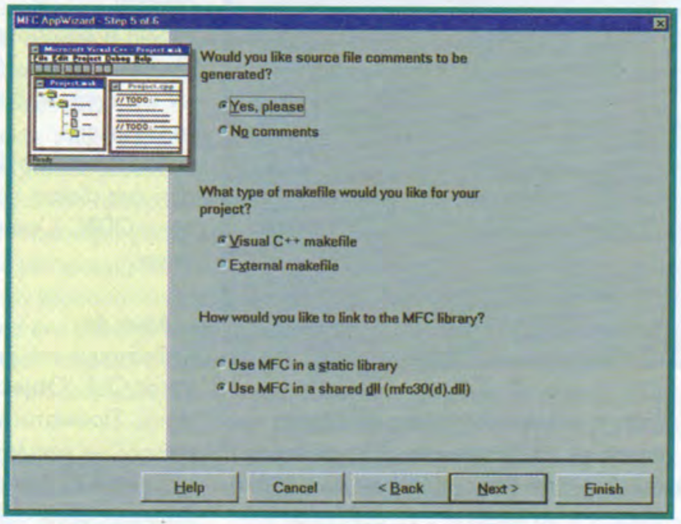
Εκεί που μια 32-bit εφαρμογή έχει επίσης σημαντικό πλεονέκτημα έναντι των 16-bits είναι στο χειρισμό μεγάλων ενοτήτων δεδομένων. Ολοι οι επεξεργαστές της Intel χρησιμοποιούν το μοντέλο segment: offset για την ανάγνωση/εγγραφή από και προς τη μνήμη.

Ενα segment είναι ένα είδος "παραθύρου" στη μνήμη και στην περίπτωση των 16-bits μπορεί να δεχτεί έως 64 K δεδομένων. Κάθε φορά, λοιπόν, πρέπει να προσδιορίζουμε το segment και παράλληλα τη θέση της μνήμης μέσα σε αυτό, που θα χρησιμοποιήσουμε, που είναι το offset. Πρόκειται, τελικά, για ένα κατακερματισμένο μοντέλο διαχείρισης της μνήμης. Αντίθετα, τα 32-bits προσφέρουν χώρο διευθυνσιοδότησης της τάξεως των 4 GB, χώρος στον οποίο έχει πρόσβαση ένα πρόγραμμα απευθείας και καλείται flat address space.

Προκειμένου να γίνουν κατανοητά τα πλεονεκτήματα, ας θεωρήσουμε δύο πίνακες που περιέχουν ακέραιους των 32-bit. Ο πρώτος είναι λίγο μικρότερος από 64 K, ενώ ο δεύτερος λίγο μεγαλύτερος από 64 K. Δημιουργούμε ένα πρόγραμμα bubble sort για ταξινόμηση των αριθμών με τον πρώτο πίνακα και φτιάχνουμε δύο εκδόσεις του προγράμματος, μία 16-bit και μία 32-bit. Η έκδοση των 32-bit θα ολοκληρώσει το σορτάρισμα 1.4 φορές πιο γρήγορα από την 16-bit έκδοση. Τίποτε ιδιαίτερα εντυπωσιακό, δηλαδή. Αν τώρα επιλέξουμε το δεύτερο πίνακα με μέγεθος λίγο πάνω από 64 K και δημιουργήσουμε πάλι δύο εκδόσεις προγραμμάτων, 16 και 32-bit, η ταχύτητα εκτέλεσης με 32-bit κώδικα θα είναι περίπου επτά φορές μεγαλύτερη! Οπως καταλαβαίνετε πάντως, δεν επωφελούνται όλες οι λειτουργίες ενός προγράμματος από τη χρήση του 32-bit κώδικα, ούτε θα δούμε σε όλες τις εφαρμογές τις ίδιες θεαματικές βελτιώσεις, καθώς υπεισέρχονται και άλλοι παράγοντες. Πάντως όταν με το καλό προσαρμοστούμε στα 32-bits και μεταφέρουμε εκεί τις εφαρμογές μας, τα 64-bits θα κάνουν την εμφάνισή τους στον ορίζοντα... Είναι η μοίρα της Πληροφορικής.



Toolbar, status bar και print preview.



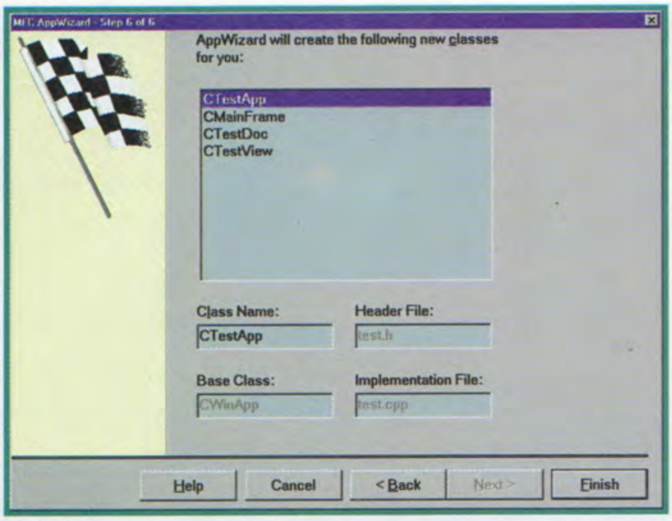
Makefiles και βιβλιοθήκες.

ΠΙΑΝΟΝΤΑΣ ΔΟΥΛΕΙΑ...

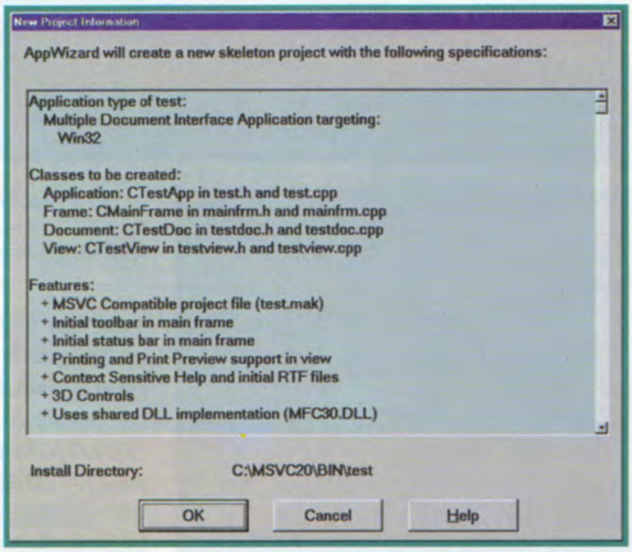
Θα αρχίσουμε την περιήγησή μας κάπως παράξενα, μπαίνοντας κατευθείαν στην ουσία και φτιάχνοντας αμέσως μια πλήρη εφαρμογή. Στην πορεία θα μας δίνεται η ευκαιρία να επεξηγούμε κάθε έννοια και να αναλύουμε στοιχεία γενικότερου ενδιαφέροντος που έχουν να κάνουν με παραθυρικό προγραμματισμό. Για παράδειγμα, θα κάνουμε λόγο για εφαρμογές που βασίζονται σε έγγραφα (document-oriented), ό,τι πιο σύγχρονο δηλαδή αυτή τη στιγμή σε Windows programming.

Δεν χρειάζεται να είστε προγραμματιστής σε C++ για να παρακολουθήσετε κάποια τέτοια σημεία - απευθύνονται σε ευρύτερο κοινό. Δεν μας απασχολεί, δηλαδή, πάντα μόνο ο κώδικας αλλά και το λειτουργικό σύστημα, το API, η νέα φιλοσοφία ανάπτυξης πακέτων, η λογική των OLE servers και clients, τα multimedia και γενικά ό,τι απασχολεί το ευρύ κοινό στο χώρο των Windows. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι θα δείτε γενικόλογες αναλύσεις.

Οπου χρειάζεται θα υπάρχει καλός, πρακτικός, ουσιώδης κώδικας που ξέρω ότι λατρεύετε. (Χμμμ..., τώρα που το σκέφτομαι...)



Φτάνοντας στο τέλος. Τα αρχεία που θα δημιουργηθούν.



Μία συνοπτική εικόνα της εφαρμογής.

MFC APPWIZARD

Ξεκινάμε, λοιπόν, για την εφαρμογή μας, διαλέγοντας File/New από το περιβάλλον ανάπτυξης της Visual C++.

Βήμα 1ο

Εμφανίζεται ένα dialog box από όπου επιλέγουμε project, διότι θέλουμε πράγματι να δημιουργήσουμε μια νέα εφαρμογή.

Βήμα 2ο

Στο επόμενο dialog box δίνουμε ένα όνομα στην εφαρμογή μας, έστω test, και παράλληλα δημιουργούμε ένα directory που θα περιέχει τα διάφορα αρχεία, κατά προτίμηση με το ίδιο όνομα. Κατόπιν, έρχεται η ώρα να διαλέξουμε την πλατφόρμα όπου θα τρέχει η εφαρμογή μας, τρόπος του λέγειν δηλαδή, αφού η μόνη επιλογή είναι για Win32. Ο τύπος του project θα είναι, βέβαια, MFC AppWizard (exe) και πατώντας το κουμπί Create δημιουργείται αυτόματα.

Βήμα 3ο

Διαλέγουμε αν η εφαρμογή μας θα είναι SDI, MDI ή Dialog-based. Σπεύδουμε να εξηγήσουμε τι σημαίνουν όλα αυτά, ξεκινώντας από το τελευταίο. Η πλέον στοιχειώδης εφαρμογή που μπορούμε να έχουμε είναι μία που θα αποτελείται από ένα dialog box όλο κι όλο. Μπορείτε να σκεφτείτε το ρολόι των Windows σαν τέτοιο παράδειγμα.

Στη συνέχεια, οι εφαρμογές διαιρούνται σε δύο μεγάλες κατηγορίες.

Η πρώτη είναι η περίπτωση του Single Document Interface, όπου το πρόγραμμά μας χρησιμοποιεί ένα μόνο παράθυρο κάθε φορά για την παρουσίαση των δεδομένων - τυπική περίπτωση το Notepad των Windows. Η δεύτερη είναι η περίπτωση των πολλαπλών παραθύρων - αρχεία εργασίας ανοικτά από μία εφαρμογή, οπότε μιλάμε για Multiple Document Interface.

Επιλέγουμε, λοιπόν, αν η εφαρμογή μας θα έχει ένα ή πολλά documents και επιπροσθέτως η Visual C++ μας ρωτάει ποια γλώσσα θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε για τα resources της εφαρμογής.

Βήμα 4ο

Εδώ διαλέγουμε την υποστήριξη για βάσεις δεδομένων που θέλουμε να ενσωματώνει το πρόγραμμα. Δεν θα επιμείνουμε ιδιαίτερα, καθώς αποτελεί σύνθετο αντικείμενο που θα αναλυθεί στο μέλλον. Αναφέρουμε επιγραμματικά τις επιλογές.

None: Καμία υποστήριξη.

Only include header files: Στην εφαρμογή μας θα συμπεριληφθεί και το αρχείο AFXDB.H που παρέχει τη βασική υποστήριξη για περιβάλλοντα βάσεων δεδομένων. Συγκεκριμένα, μπορείτε να ελέγξετε και να ενημερώσετε εγγραφές.

A database view, without file support: Σας δίνεται πρόσβαση σε views (θεωρήσεις) της βάσης δεδομένων μέσω μιας εφαρμογής που βασίζεται σε φόρμες. Εχετε πρόσβαση σε επίπεδο εγγραφών αλλά όχι αρχείων.

Both a database view and file support: Μπορείτε να δουλέψετε σε επίπεδο αρχείων και έχετε τη δυνατότητα για document serialisation.

Από την επιλογή Data Sources θα εμφανιστεί ένα dialog box για να διαλέξετε κάποιον ODBC (Open DataBase Connectivity) driver.

Βήμα 5ο

Φτάνουμε στο μεγάλο κεφάλαιο που λέγεται OLE (Object Linking and Embedding). Πρόκειται για ένα σημείο όπου η Visual C++ μας λύνει τα χέρια. Η δημιουργία μιας OLE εφαρμογής είναι εξαιρετικά δύσκολη, αλλά ο AppWizard κάνει όλη τη "βρώμικη" δουλειά για μας. Χωρίς να επεκταθούμε, αφήνουμε προς τα παρόν απενεργοποιημένη την υποστήριξη OLE και θα επανέλθουμε σε επόμενο τεύχος. Ας εξηγήσουμε τις επιλογές:

None: Καμία υποστήριξη.

Container: Η εφαρμογή μας θα μπορεί να περιέχει διασυνδεδεμένα και ενσωματωμένα αντικείμενα.

Mini-Server: Με αυτή την επιλογή η εφαρμογή μας θα έχει τη δυνατότητα δημιουργίας σύνθετων αντικειμένων-εγγράφων. Δεν μπορούν να τρέξουν όμως αυτόνομα και μπορούν να έχουν μόνο ενσωματωμένα αντικείμενα.

Full Server: Οι προηγούμενοι περιορισμοί καταργούνται.

Both container and server: Η εφαρμογή μας θα μπορεί να λειτουργεί και με τις δύο αυτές μορφές.

OLE Automation Clients: Ενεργοποιήστε τους αν θέλετε η εφαρμογή σας να μπορεί να προσπελαστεί από άλλους automation clients, όπως αυτούς του Microsoft Excel.

Προς το παρόν εμείς αφήνουμε όλες αυτές τις επιλογές στην default ρύθμιση.

Βήμα 6ο

Ορίζουμε ορισμένα πολύ σημαντικά application features και συγκεκριμένα:

Dockable Toolbar: Κάθε σύγχρονη εφαρμογή Windows που σέβεται τον εαυτό της διαθέτει μία toolbar εργασίας με διάφορα εικονίδια για γρήγορη πρόσβαση στις κυριότερες λειτουργίες του προγράμματος. Επιπλέον, αυτή η μπάρα εργασίας μπορεί να μεταφερθεί και να προσαρμοστεί σε οποιοδήποτε σημείο της επιφάνειας εργασίας μας: πάνω, κάτω, στα πλάγια ή να είναι floating, δηλαδή να "αιωρείται" σε οποιαδήποτε θέση την εναποθέσουμε.

Εν ολίγοις, ό,τι βλέπετε στις εφαρμογές της Microsoft. Είναι ένα χαρακτηριστικό που δίνει επαγγελματικό αέρα στα προγράμματά μας και φυσικά εντυπωσιάζει, χωρίς εμείς να γράψουμε ούτε μία γραμμή κώδικα. Αν, μάλιστα, αφήσετε τον κέρσορα πάνω από αυτά τα εικονίδια για ένα μικρό χρονικό διάστημα, θα εμφανιστούν τα γνωστά κίτρινα labels που εξηγούν τι κάνει κάθε κουμπάκι.

Initial Status Bar: Φυσικά, η εφαρμογή μας πρέπει να έχει και μία status bar με χρήσιμες ενδείξεις. Υπάρχει πρόβλεψη για να σας δείχνει την κατάσταση των πλήκτρων CAPS LOCK, SCROLL LOCK και NUM LOCK, ενώ σε κάθε επιλογή του menu η status bar σας δείχνει ποια ενέργεια επιτελεί. Φυσικά, η Visual C++ δημιουργεί αυτόματα για μας ένα menu item με την ονομασία View, από όπου μπορείτε να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε τόσο τη status bar όσο και την toolbar.

Printing and Print Preview: Το πιθανότερο είναι ότι η εφαρμογή μας θα έχει ανάγκη για εκτυπώσεις εγγράφων, σχεδίων και διαγραμμάτων ή κάτι άλλο. Η διαδικασία εκτύπωσης είναι εξαιρετικά επίπονη, αλλά η MFC αναλαμβάνει να μας βγάλει από τον κόπο, ενσωματώνοντας τόσο τον απαραίτητο κώδικα για τις ρυθμίσεις του εκτυπωτή με το ανάλογο dialog όσο και την ύπαρξη Print preview για να βλέπει ο χρήστης ποια ακριβώς θα είναι η έξοδος στον εκτυπωτή. Μια καταπληκτική ευκολία που ανεβάζει κατά πολύ το επίπεδο της εφαρμογής μας.

Context Sensitive Help: Ο AppWizard μπορεί να φτιάξει και ένα "σκελετό" για on-line help και, μάλιστα, context-sensitive.

Use 3D Controls: Με την ενεργοποίηση αυτής της επιλογής δίνουμε μία "τρισδιάστατη" αίσθηση στα διάφορα controls και σκιάσεις στα τμήματα που απαρτίζουν το interface της εφαρμογής.

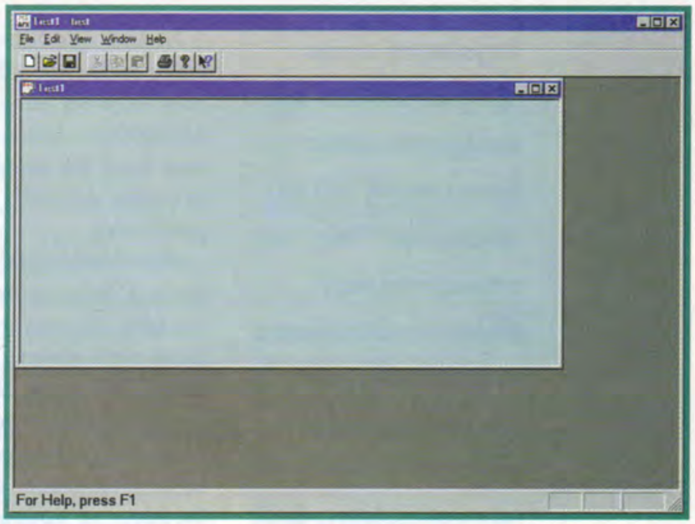
MRU Files List: Σε μία σύγχρονη εφαρμογή, στο menu File, υπάρχει στο τέλος μία λίστα με τα πιο πρόσφατα αρχεία που έχουμε ανοίξει. Ετσι, αν θελήσουμε να δουλέψουμε σε κάποιο αρχείο που χρησιμοποιούμε συχνά, μπορούμε να το διαλέξουμε κατευθείαν από ένα τέτοιο menu. Μια πολύ χρήσιμη επιλογή που διευκολύνει αφάνταστα τους χρήστες. Το default νούμερο είναι 4 αρχεία, αλλά μπορείτε να το αλλάξετε κατά βούληση.

Στην επιλογή Advanced που ακολουθεί, ρυθμίζετε κάποιες παραμέτρους όπως την εμφάνιση των frames και των παραθύρων-απογόνων.

Βήμα 7ο

Κάποιες παράμετροι που πρέπει επίσης να ρυθμίσουμε.

Comments: Ο AppWizard μας ρωτάει αν θέλουμε σχόλια στον κώδικά μας. Εμείς απαντούμε καταφατικά για να έχουμε επεξηγήσεις με πράσινο χρώμα σε όλα τα σημεία, ενώ τοποθετούνται αυτόματα και ενδείξεις στα σημεία που πρέπει να γράψουμε το δικό μας κώδικα, προκειμένου να φέρουμε την εφαρμογή στα μέτρα μας και να δημιουργήσουμε το πρόγραμμα που θέλουμε, τροποποιώντας και επεκτείνοντας τον αρχικό κορμό.



Η εφαρμογή μας ολοκληρωμένη.

Makefile: Εδώ αφήνουμε τη standard επιλογή για Visual C++ makefile.

MFC library Link: Θέλουμε η βιβλιοθήκη αντικειμένων να ενσωματωθεί σε static μορφή βιβλιοθήκης ή shared dll; Θα προτιμήσουμε, βέβαια, το δεύτερο.

Βήμα 8ο

Φτάνουμε προς το τέλος. Ο AppWizard μας πληροφορεί για τα αρχεία που πρόκειται να δημιουργήσει.

Βήμα 9ο

Σε μια συνοπτική κατάσταση έχουμε το τελικό σχέδιο της εφαρμογής που πρόκειται να κατασκευαστεί, με όλα τα χαρακτηριστικά που διαλέξαμε παραπάνω. Το project της εφαρμογής μας είναι έτοιμο. Στην οθόνη μας θα δούμε ένα παράθυρο με το όνομα test.mak που περιέχει τα αρχεία του πηγαίου κώδικα (source files), καθώς και τα εξαρτώμενα αρχεία (dependencies) που περιέχουν τα header αρχεία και τα resources. Αυτά θα αναλυθούν τον επόμενο μήνα. Εμείς δεν έχουμε παρά να διαλέξουμε Project/Build test.exe και να θαυμάσουμε την κεντρική οθόνη της εφαρμογής μας!

ΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΜΗΝΑ...

Μπαίνουμε στα άδυτα του κώδικα που παράγει ο AppWizard και εξετάζουμε από κοντά τι κάνει η βασική εφαρμογή μας. Μέχρι τότε... think objects! ■

HOW TO

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη



PASCAL & BASIC

Αγαπητό PC MASTER, Εδώ και αρκετά χρόνια ασχολούμαι με προγραμματισμό σε γλώσσες Basic και Pascal, πρόσφατα όμως συνάντησα κάποια προβλήματα και θα ήθελα να με βοηθήσεις.

1. Από όσο γνωρίζω ο video buffer για VGA ξεκινάει από τη διεύθυνση A000:0000. Χρησιμοποιώντας όμως την εντολή MEM (ή MEMW ή MWML) και συγκεκριμένα

MEM[$A000:0000] := X; (όπου X βάζω μια τιμή) καταφέρνω να χρωματίσω ένα pixel στην οθόνη. Το πρόβλημά μου όμως είναι ότι δεν μπορώ να το χρωματίσω με κάποιο χρώμα διαφορετικό από το άσπρο. Εχοντας διαβάσει τα άρθρα του Ε. Καλύβα σχετικά με τον video buffer (στήλη assembly, τεύχη 10, 11), βλέπω ότι σε κάθε pixel αντιστοιχεί ένα μόνο bit (δουλεύοντας σε ανάλυση 640x480), πράγμα που θεωρητικά σημαίνει ότι δεν μπορώ να έχω πάνω από δύο χρώματα. Τελικά, μπορώ χρησιμοποιώντας τον video buffer να εμφανίσω πάνω από δύο χρώματα; (Αν γίνεται, η απάντηση σε Pascal.)

2. Η Turbo Pascal v6 δεν υποστηρίζει κάποιο mode της VGA με 256 χρώματα; Αν ναι, ποιο είναι το mode αυτό; Αν όχι, υπάρχει κάποια άλλη έκδοση της Pascal που να υποστηρίζει τέτοιο mode;

3. Μπορείς να μου εξηγήσεις τη λειτουργία της εντολής move;

4. Πώς μπορώ μέσω Pascal να χειριστώ το modem;

5. Υπάρχει κάποιο βιβλίο για Pascal που να μιλάει μόνο για γραφικά και/ή animation;

6. Γίνεται μέσω Pascal να χρησιμοποιήσω fonts των Windows;

Φιλικά,

Βασίλης Πουλόπουλος

✔ 1. Η μνήμη οθόνης (video buffer) της VGA έχει μία αρκετά πιο πολύπλοκη διάρθρωση, όταν λειτουργεί στις καταστάσεις 16 χρωμάτων, από τη μνήμη οθόνης της CGA και της Hercules. Πιο συγκεκριμένα, σε κάθε διεύθυνση της μνήμης οθόνης (π.χ. στη διεύθυνση $A000:$0000) αντιστοιχούν τέσσερις οκτάδες bit, που ονομάζονται περιοχές bit (bit planes). Γράφοντας σε μία συγκεκριμένη διεύθυνση της μνήμης οθόνης μπορεί να επηρεαστεί μία ή περισσότερες περιοχές bit, ανάλογα με τις τιμές που έχουμε δώσει σε καταχωρητές ελέγχου της κάρτας VGA, και συγκεκριμένα του καταχωρητή επιλογής τρόπου ανάγνωσης/εγγραφής, του καταχωρητή μάσκας bit, του καταχωρητή μάσκας περιοχών bit, του καταχωρητή θέσης/επαναφοράς (set/reset) και του καταχωρητή ενεργοποίησης θέσης/επαναφοράς. Ο πιο απλός τρόπος για να θέσεις ένα εικονοστοιχείο σε συγκεκριμένο χρώμα είναι να χρησιμοποιήσεις τον τρόπο εγγραφής 2 της VGA, όπου χρειάζεται να ασχολείσαι με τις τιμές μόνο (!) τεσσάρων καταχωρητών ελέγχου. Στο πρόγραμμα που ακολουθεί φαίνεται πώς μπορείς να χρησιμοποιήσεις τον τρόπο εγγραφής 2, για να θέσεις οποιοδήποτε εικονοστοιχείο σε οποιοδήποτε χρώμα, καθώς επίσης και ο τρόπος με τον οποίο μπορούμε να διαβάσουμε την τιμή ενός εικονοστοιχείου, προσπελάζοντας όλες τις περιοχές bit. Εκτενέστερη ανάλυση της λειτουργίας των καταχωρητών ελέγχου της VGA και των δυνατοτήτων που προσφέρει κάθε τρόπος εγγραφής, βρίσκεται στη στήλη Programming του τεύχους 43.

```
*** Αρχείο VGAM2.PAS ***
Program VGAMode2;
Uses DOS, CRT;
{Το πρόγραμμα που ακολουθεί
   χρησιμοποιεί τον τρόπο
   εγγραφής 2, προκειμένου
να θέτει εικονοστοιχεία σε
   ορισμένο χρώμα, όταν η VGA
   βρίσκεται σε
κατάσταση 16 χρωμάτων. Είναι
   απολύτως ανεξάρτητο από την
   παρουσία των
βιβλιοθηκών BGI της Pascal, μια
   και η αρχικοποίηση της
   κατάστασης γραφικών
και η επαναφορά της κατάστασης
   κειμένου γίνεται με κλήση στο
   BIOS της
κάρτας. Το πρόγραμμα απαιτεί
   κάρτα EGA ή VGA για να
   λειτουργήσει.}

Var
{Μεταβλητή στην οποία
   αποθηκεύεται το πλήθος των
   στηλών της οθόνης,
προκειμένου να υπολογίζεται
   μόνο όταν αλλάζει η
   κατάσταση οθόνης.}
NumColumns: Integer;

Function HasEGA_VGA: Integer;
{Η συνάρτηση αυτή επιστρέφει 0
   αν ο υπολογιστής δεν διαθέτει
   κάρτα EGA ή VGA,
1 αν υπάρχει VGA και 2 αν
   υπάρχει EGA.}
Var
Regs: Registers;
Begin
{Ελεγχος για VGA, μέσω κλήσης
   του BIOS της κάρτας.}
Regs.AX := $1a00;
Intr($10, Regs);
If (Regs.AL = $1a) Then {Η
   συνθήκη αληθεύει μόνο αν
   υπάρχει VGA.}
HasEGA_VGA := 1
Else
Begin
{Ελεγχος για EGA, μέσω κλήσης
   του BIOS της κάρτας.}
Regs.AH := $12;
Regs.BL := $10;
Intr($10, Regs);
```

```
If (Regs.BL <> $10) Then {Η
  συνθήκη αληθεύει μόνο αν
  υπάρχει EGA.}
HasEGA_VGA := 2
Else
HasEGA_VGA := 0;
End;
End;

Procedure SetMode(NewMode:
  Integer);
{Επιλογή κατάστασης οθόνης.
  Ενημερώνεται η μεταβλητή
  NumColumns.}
Var
Regs: Registers;
Begin
Regs.AH := 0; {Λειτουργία
  επιλογής κατάστασης οθόνης.}
Regs.AL := NewMode;
Intr($10, Regs);
{Προσδιορισμός των στηλών στην
  τρέχουσα κατάσταση οθόνης.}
Regs.AH := $0f;
Intr($10, Regs);
NumColumns := Regs.AH;
End;

Function PixelAddress(X, Y:
  Word): Word;
{Η συνάρτηση PixelAddress
  επιστρέφει τη μετατόπιση
  (offset), μέσα
στη μνήμη οθόνης του
  εικονοστοιχείου με
  συντεταγμένες (X, Y).}
Begin
PixelAddress := (X ShR 3) + (Y *
  NumColumns);
End;

Function BitMask(X, Y: Word):
  Byte;
{Η συνάρτηση BitMask
  επιστρέφει τη μάσκα που
  αντιστοιχεί στο
εικονοστοιχείο με συντεταγμένες
  (X, Y).}
Begin
BitMask := ($80 ShR (X And 7));
End;

Procedure PlotPixel2(X, Y: Word;
  Color: Byte);
{Η διαδικασία PlotPixel2 θέτει το
  εικονοστοιχείο με
  συντεταγμένες (X, Y)
  στο χρώμα Color,
  χρησιμοποιώντας τον τρόπο
  εγγραφής 2.}
Var
PixelOffset: Word;
PixelMask, Dummy: Byte;
Begin
PixelOffset := PixelAddress(X, Y);
PixelMask := BitMask(X, Y);
Port[$3ce] := 5; {Επιλογή τρόπου
  εγγραφής 2.}
Port[$3cf] := 2;
Port[$3ce] := 8; {Καθορισμός της
  τιμής του καταχωρητή μάσκας
  bit.}
Port[$3cf] := PixelMask;
Dummy :=
  Mem[$A000:PixelOffset];
Mem[$A000:PixelOffset] :=
  Color; {Ορισμός νέου
  χρώματος.}
Port[$3ce] := 5; {Επιλογή τρόπου
  εγγραφής 0.}
Port[$3cf] := 0;
End;

Function GetPixel(X, Y: Word):
  Byte;
{Η συνάρτηση αυτή επιστρέφει το
  χρώμα του εικονοστοιχείου με
  συντεταγμένες
(X, Y). Για να υπολογιστεί το
  χρώμα του εικονοστοιχείου, θα
  πρέπει να
διαβαστούν και οι τέσσερις
  περιοχές bit.}
Var
PixelOffset: Word;
PixelMask, Color: Byte;
BitPlane: Word;
Begin
PixelOffset := PixelAddress(X, Y);
PixelMask := BitMask(X, Y);
Color := 0;
For BitPlane := 3 DownTo 0 Do
Begin
{Οι περιοχές bit διαβάζονται
  ανάποδα, δηλαδή από την
  τέταρτη προς την
πρώτη, γιατί είναι πιο εύκολο να
  σχηματιστεί το χρώμα κατά τον
  τρόπο
αυτό.}
Port[$3ce] := 4; {Επιλογή
  περιοχής bit ανάγνωσης.}
Port[$3cf] := BitPlane;
Color := Color ShL 1;
{Απομόνωση και εξέταση του bit
  που αντιστοιχεί στο
  συγκεκριμένο
  εικονοστοιχείο.}
If ((Mem[$A000:PixelOffset] And
  PixelMask) <> 0) Then
{Θέτουμε το τελευταίο bit της
  μεταβλητής color στην τιμή 1.}
Color := Color Or 1;
End;
GetPixel:= Color;
End;

Var
X, Y: Word;
Ch: Char;
Begin
If (HasEGA_VGA = 0) Then
Begin
WriteLn('Δεν υπάρχει κάρτα EGA
  ή VGA');
Halt(1);
End;

SetMode(14);

{Επίδειξη της χρήσης της
  συνάρτησης plot_pixel2.}
For X := 0 To NumColumns ShL 3
  Do
For Y := 0 To 100 Do
PlotPixel2(X, Y, (X ShR 1) And
  $0f);

{Χρήση της GetPixel και σύγκριση
  με τα αναμενόμενα
  αποτελέσματα.}
For X := 0 To NumColumns ShL 3
  Do
For Y := 0 To 100 Do
If (GetPixel(X, Y) <> ((X ShR 1)
  And $0f)) Then
Begin
TextMode(LastMode);
WriteLn('Σφάλμα στον
  υπολογισμό χρώματος
  εικονοστοιχείου.');
Halt(2);
End;
Ch := ReadKey;
TextMode(LastMode);
End.
```

2. Η Turbo Pascal υποστηρίζει καταστάσεις με 256 χρώματα, για κάρτες VGA, αλλά για αυτό θα χρειαστείς το κατάλληλο αρχείο BGI. Αρχεία BGI με υποστήριξη για καταστάσεις 256 χρωμάτων κυκλοφορούν στο χώρο του λογισμικού κοινής χρήσης (shareware - SVGA256.BGI και SVGA32K.BGI).

3. Η διαδικασία Move της Pascal χρησιμοποιείται προκειμένου να αντιγραφούν τα περιεχόμενα μιας περιοχής μνήμης σε κάποια άλλη περιοχή. Η σύνταξή της είναι

Move(Αφετηρία, Προορισμός, Πλήθος Bytes);

και το αποτέλεσμα είναι να αντιγραφούν από τη διεύθυνση που προσδιορίζεται από την παράμετρο Αφετηρία στη διεύθυνση που καθορίζεται από την παράμετρο Προορισμός τόσα bytes όσα δείχνει η τρίτη παράμετρος. Μία χρήση της διαδικασίας Move θα μπορούσε να ήταν η αποθήκευση των περιεχομένων της οθόνης, όταν αυτή βρίσκεται σε κατάσταση κειμένου, σε έναν πίνακα και η μετέπειτα επαναφορά των περιεχομένων αυτών, όπως φαίνεται στο πρόγραμμα που ακολουθεί:

```
*** Αρχείο DEMOMOVE.PAS ***
Program DemoMove;

Uses CRT;

Var
Buff: Array[1..6400] Of Byte;
C: Char;
Begin
ClrScr;
```

```
WriteLn('Αρχική οθόνη. Θα
   αποθηκευτεί στη μεταβλητή
   Buff');
WriteLn('όταν θα πατήσετε
   κάποιο πλήκτρο.');
C := ReadKey;
{Η έκφραση Ptr($B800, 0)Æ
   δίνει την αρχή της μνήμης
   οθόνης, όταν
χρησιμοποιούμε κατάσταση
   κειμένου. Για κάρτα Hercules
   αλλάξτε τη σταθερά
B800 σε B000.}
Move(Ptr($B800, 0)Æ, Buff,
   6400);
ClrScr;
WriteLn('Πατήστε κάποιο
   πλήκτρο για την επαναφορά
   της αρχικής οθόνης.');
C := ReadKey;
Move(Buff, Ptr($B800, 0)Æ,
   6400);
C := ReadKey;
End.
```

4. Δεδομένου ότι το modem είναι συνδεμένο στη σειριακή θύρα, ο χειρισμός του γίνεται στέλνοντας εντολές στη θύρα αυτήν. Πλήρης ανάλυση του τρόπου χειρισμού του modem είναι όμως αδύνατη, στα πλαίσια αυτής της στήλης, δεδομένου ότι πρέπει να λαμβάνονται υπόψη πολλές παράμετροι, όπως οι ρυθμίσεις επικοινωνίας με το modem, οι ακολουθίες χαρακτήρων ελέγχου που δέχεται κ.λπ.

5. Ναι, τέτοια βιβλία υπάρχουν. Μία βόλτα στα εξειδικευμένα βιβλιοπωλεία θα σε βοηθήσει να τα εντοπίσεις.

6. Είναι τόσο πολύπλοκο, ειδικά για γραμματοσειρές πραγματικού τύπου, που πρακτικά δεν γίνεται.

QBASIC

Αγαπητό PC MASTER, Είμαι ένας αρκετά παλιός αναγνώστης σου που σε διαβάζει ανελλιπώς από το 5ο τεύχος. Φυσικά, είναι γνωστό ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο των υπολογιστών και εντυπωσιάζει περισσότερο η στήλη σου How To, για τους νέους προγραμματιστές. Είμαι κάτοχος ενός 486DX2/66 με 8MB RAM και ασχολούμαι με την QBasic. Σου επισημαίνω πως σου έχω στείλει άλλη μία φορά γράμμα, το οποίο δεν έχει δημοσιευτεί, για αυτό σε ικετεύω(!!!) να δημοσιεύσεις αυτό το γράμμα μόνο!!! Η ερώτησή μου είναι μία και μοναδική. Εχω δημιουργήσει ένα πρόγραμμα με το οποίο μπορώ να εισάγω κάποιες πληροφορίες για κάποιο άτομο (ονοματεπώνυμο, τηλέφωνο, διεύθυνση, επάγγελμα) και το ερώτημά μου είναι πώς μπορώ να κάνω αναζήτηση, δηλαδή να γράφω το ονοματεπώνυμο και ο Η/Υ να εκτυπώνει τις υπόλοιπες πληροφορίες, π.χ.

Επιλογή 1
INPUT "Ονομα", ΟΝΟΜΑ$
INPUT "Επώνυμο", EP$
INPUT "Διεύθυνση", AD$
INPUT "Επάγγελμα", EPAG$
INPUT "Τηλέφωνο", T$
Επιλογή 2
ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ
INPUT "Ονομα", ΟΝΟΜΑ$
INPUT "Επώνυμο", EP$
PRINT "Διεύθυνση"... κ.λπ.

Με απεριόριστη αγάπη,
Γεράσιμος Πολίτης

Υ.Γ: Ελπίζω να σεβαστείς και την προηγούμενη φορά που σου έστειλα γράμμα και να απαντήσεις σε αυτό το μικρό γράμμα, διότι δεν απασχολεί μόνο εμένα, αλλά και πολλούς αναγνώστες.

Υ.Γ.1: Σέβομαι και εγώ τη δουλειά σου.

Υ.Γ.2: Και μην ξεχνάς, you are the best.

✔ Στο πρόγραμμα που ακολουθεί φαίνεται ο τρόπος με τον οποίο μπορείς να καταχωρίζεις τις εγγραφές που εισάγει ο χρήστης σε ένα αρχείο (persons.dat) και στη συνέχεια να αναζητάς σε αυτό εγγραφές, βάσει του ονοματεπωνύμου. Το πρόγραμμα παρέχει επιπρόσθετα τη λειτουργία της διαγραφής εγγραφών.

Οι διαγραφείσες εγγραφές δεν απομακρύνονται από το αρχείο κατά τη στιγμή της διαγραφής τους, αλλά το πεδίο του ονόματός τους τίθεται σε μία ειδική τιμή (CHR$(0)), που δεν μπορεί να υπάρχει σε καμία "φυσιολογική" εγγραφή.

Κατ' αυτόν τον τρόπο, το αρχείο μεγαλώνει διαρκώς, αλλά έχει ενσωματωθεί στο πρόγραμμα μία ακόμη επιλογή η οποία αφαιρεί τις διαγραμμένες εγγραφές από το αρχείο. Τέλος, το πρόγραμμα παρέχει και τη λειτουργία εκτύπωσης ολόκληρου του αρχείου, μία προς μία εγγραφή. Στο αρχείο επιτρέπεται να υπάρχει εισαγωγή περισσότερων της μίας καταχωρίσεων με ίδιο ονοματεπώνυμο. Αν υπάρχουν τέτοιες εγγραφές, η διαδικασία αναζήτησης τις τυπώνει όλες (μία προς μία εγγραφή), όταν βέβαια το ονοματεπώνυμο είναι αυτό που ζητήθηκε. Το πρόγραμμα περιέχει επεξηγηματικά σχόλια που θα βοηθήσουν στην κατανόησή του.

```
*** Αρχείο RECORDS1.BAS ***
REM Το πρόγραμμα αυτό
   επιδεικνύει την εισαγωγή,
   διαγραφή
REM και αναζήτηση εγγραφών σε
   ένα αρχείο. Το αρχείο
REM περιέχει καταχωρίσεις της
   μορφής
REM (Ονομα, Επώνυμο,
   Διεύθυνση, Επάγγελμα,
   Τηλέφωνο)

REM Ορισμός δομής, στης οποίας
   τα πεδία αποθηκεύονται οι
REM πληροφορίες που μας
   ενδιαφέρουν.
TYPE Person
ONOMA AS STRING * 20
EP AS STRING * 20
AD AS STRING * 30
EPAG AS STRING * 15
T AS STRING * 12
END TYPE

DIM APerson AS Person
DIM SPerson AS Person

REM Η εντολή OPEN δημιουργεί
   το αρχείο, αν δεν υπάρχει.
OPEN "persons.dat" FOR BINARY
   AS #1 LEN = LEN(APerson)

MainLoop:
REM Εμφάνιση μενού.
CLS
PRINT "1...Εισαγωγή εγγραφής"
PRINT "2...Εύρεση εγγραφής"
PRINT "3...Διαγραφή εγγραφής"
PRINT "4...Εκτύπωση λίστας"
PRINT "5...Αφαίρεση κενών από
   το αρχείο"
PRINT "6...Εξοδος"
INPUT selection
SELECT CASE selection
CASE 1
REM Εισαγωγή εγγραφής
INPUT "Ονομα: ",
   APerson.ONOMA
INPUT "Επώνυμο: ", APerson.EP
INPUT "Διεύθυνση: ",
   APerson.AD
INPUT "Επάγγελμα: ",
   APerson.EPAG
INPUT "Τηλέφωνο: ", APerson.T
REM Η εγγραφή προστίθεται στο
   τέλος του αρχείου
PUT #1, LOF(1) + 1, APerson
```

```
CASE 2
REM Αναζήτηση εγγραφής
CLS
INPUT "Ονομα: ",
  SPerson.ONOMA
INPUT "Επώνυμο: ", SPerson.EP
i& = 1
WHILE (i& < LOF(1))
REM Ανάγνωση εγγραφής
GET #1, i&, APerson
REM Ελεγχος αν έχει το
  ζητούμενο ονοματεπώνυμο
IF ((SPerson.ONOMA =
  APerson.ONOMA) AND
  (SPerson.EP = APerson.EP))
  THEN
REM Αν ναι, τότε τυπώνεται.
CLS
PRINT "Ονομα: ",
  APerson.ONOMA
PRINT "Επώνυμο: ", APerson.EP
PRINT "Διεύθυνση: ", APerson.AD
PRINT "Επάγγελμα: ",
  APerson.EPAG
PRINT "Τηλέφωνο: ", APerson.T
REM Αναμονή για πάτημα
  πλήκτρου.
PRINT "Πατήστε κάποιο
  πλήκτρο..."
DO: LOOP UNTIL INKEY$ <> ""
END IF
REM Μετάβαση στην επόμενη
  εγγραφή.
i& = i& + LEN(APerson)
WEND
PRINT "Δεν υπάρχουν (άλλες)
  εγγραφές με αυτό το
  ονοματεπώνυμο."
CASE 3
REM Διαγραφή εγγραφής. Για να
  διαγραφεί κάποια εγγραφή, το
REM όνομά της τίθεται ίσο με μία
  συμβολοσειρά, της οποίας
REM ο πρώτος χαρακτήρας είναι
  ο χαρακτήρας με κωδικό 0
  (CHR$(0)).
REM Ο χρήστης είναι αδύνατο να
  εισάγει ένα τέτοιο όνομα, ως
REM αναζητούμενο στη
  διαδικασία αναζήτησης και η
  διαδικασία
REM εκτύπωσης πλήρους λίστας
  του αρχείου, αγνοεί αυτές τις
  εγγραφές.
INPUT "Ονομα: ",
  SPerson.ONOMA
INPUT "Επώνυμο: ", SPerson.EP
INPUT "Διεύθυνση: ", SPerson.AD
INPUT "Επάγγελμα: ",
  SPerson.EPAG
INPUT "Τηλέφωνο: ", SPerson.T
i& = 1
NumRecs = 0
WHILE (i& < LOF(1))
REM Ανάγνωση εγγραφής
GET #1, i&, APerson
REM Ελεγχος αν έχει το
  ζητούμενο ονοματεπώνυμο
IF ((SPerson.ONOMA =
  APerson.ONOMA) AND
  (SPerson.EP = APerson.EP)
  AND (SPerson.AD =
  APerson.AD) AND
  (SPerson.EPAG =
  APerson.EPAG) AND
  (SPerson.T = APerson.T))
  THEN
APerson.ONOMA = CHR$(0)
PUT #1, i&, APerson
NumRecs = NumRecs + 1
END IF
i& = i& + LEN(APerson)
WEND
IF (NumRecs = 0) THEN
PRINT "Δεν βρέθηκαν εγγραφές
  με αυτά τα στοιχεία."
ELSE
PRINT "Διαγράφηκαν ";
  NumRecs; " εγγραφές."
END IF
CASE 4
REM Εκτύπωση λίστας. Στη
  μεταβλητή SPerson.ONOMA
  καταχωρίζεται
REM η τιμή του ονόματος για
  διαγραμμένες εγγραφές.
```

```
SPerson.ONOMA = CHR$(0)
i& = 1
WHILE (i& < LOF(1))
CLS
REM Ανάγνωση εγγραφής.
GET #1, i&, APerson
REM Εξέταση αν πρόκειται για
   "διαγραμμένη εγγραφή". Αν
REM δεν είναι, τότε τα στοιχεία
   τυπώνονται.
IF (APerson.ONOMA <>
   SPerson.ONOMA) THEN
PRINT "Ονομα: ",
   APerson.ONOMA
PRINT "Επώνυμο: ", APerson.EP
PRINT "Διεύθυνση: ", APerson.AD
PRINT "Επάγγελμα: ",
   APerson.EPAG
PRINT "Τηλέφωνο: ", APerson.T
REM Αναμονή για πάτημα
   πλήκτρου.
PRINT "Πατήστε κάποιο
   πλήκτρο..."
DO: LOOP UNTIL INKEY$ <> ""
END IF
REM Μετάβαση στην επόμενη
   εγγραφή.
i& = i& + LEN(APerson)
WEND
PRINT "Δεν υπάρχουν (άλλες)
   εγγραφές."
CASE 5
REM Αφαίρεση κενών
   (διαγραμμένων εγγραφών)
   από το αρχείο.
SPerson.ONOMA = CHR$(0)
REM δημιουργία προσωρινού
   αρχείου που περιέχει μόνο
REM τις εγγραφές που δεν έχουν
   διαγραφεί.
OPEN "persons.tmp" FOR
   BINARY AS #2 LEN =
   LEN(APerson)
i& = 1
o& = 1
WHILE (i& < LOF(1))
REM Ανάγνωση εγγραφής.
GET #1, i&, APerson
REM Εξέταση αν πρόκειται για
   "διαγραμμένη εγγραφή". Αν
REM δεν είναι, τότε γράφεται στο
   προσωρινό αρχείο.
IF (APerson.ONOMA <>
   SPerson.ONOMA) THEN
PUT #2, o&, APerson
o& = o& + LEN(APerson)
END IF
REM Μετάβαση στην επόμενη
   εγγραφή.
i& = i& + LEN(APerson)
WEND
CLOSE #2
CLOSE #1
KILL "persons.dat"
NAME "persons.tmp" AS
   "persons.dat"
OPEN "persons.dat" FOR BINARY
   AS #1
PRINT "Τα κενά αφαιρέθηκαν."
CASE 6
CLOSE #1
END
CASE ELSE
REM Μήνυμα λάθους.
PRINT "Ακυρη επιλογή. Πατήστε
   Escape."
DO
LOOP UNTIL INKEY$ =
   CHR$(27)
END SELECT
PRINT "Πατήστε ENTER για
   συνέχεια...";
DO
LOOP UNTIL INKEY$ =
   CHR$(13)
GOTO MainLoop
```

Η ΜΙΚΡΗ ΛΙΣΤΑ

Dear ...Master,
Προσπερνώ τα δεδομένα κολακευτικά

σχόλια και σας υποβάλλω αμέσως τα ερωτήματά μου.

1) Μπορείς να μου γράψεις μία (μικρή) λίστα που ενώ είναι μία οθόνη φορτωμένη σε Text Mode (πλαίσια, φόντο, χρώματα, χαρακτήρες κ.λπ.) το πρόγραμμα αυτό να τα σώζει σε ένα αρχείο (π.χ. OUTPUT.DAT) και μία άλλη λίστα να τα επαναφέρει; (Quick Basic 4.5).

2) Επειδή ένα πρόγραμμα μου "τρώει" πολύ conventional μνήμη, πώς μπορώ να το κάνω να φορτώνεται στην extended;

3) Θα ήθελα να μου γράψεις μία ρουτίνα όπου σε οριζόντιο μενού να χρησιμοποιώ τα cursor keys και να φωτίζεται η ανάλογη επιλογή και με το πάτημα του Enter να καλείται το ανάλογο υποπρόγραμμα.

4) Πώς μπορώ να σώσω τις τιμές μεταβλητών κ.ά. σε ένα αρχείο, έτσι ώστε την επόμενη φορά που θα ξεκινήσει το πρόγραμμα να ισχύουν;

5) Εστω ότι έχω σχεδιάσει μία φιγούρα ή ένα σχέδιο με ένα πρόγραμμα και την έχω σώσει σε Basic Format στο αρχείο PICTURE1.DAT. Πώς μπορώ να αποθηκεύσω την εικόνα σε μία μεταβλητή ώστε να την επεξεργαστώ;

6) Ποια είναι η χρήση του αρχείου DOS4/GW που συναντάμε σε όλες τις multimedia εφαρμογές και ποια είναι η σύνταξή του;

7) Οταν κάνω .EXE ένα αρχείο, παρατηρώ μία "εξωφρενική" αύξηση της χωρητικότητάς του. Υπάρχει κάποιο πρόγραμμα της Microsoft ή άλλης εταιρίας που να βοηθάει την κατάσταση;

8) Είδα στη δισκέτα ενός περιοδικού ένα πρόγραμμα που μπορεί να διαβάζει 21 τύπους αρχείων εφαρμογών και να τα εμφανίζει χωρίς τη βοήθεια της εφαρμογής που τα δημιούργησε. Πώς μπορεί να γίνει κάτι τέτοιο χωρίς να έχουν συνεργαστεί με κάποια εταιρία software;

9) Μπορείς να μου πεις πώς μπορώ, από τη γραμμή εντολών του DOS, να κάνω ένα αρχείο γραμμένο σε WORD (2 ή 6) ή WordPerfect 6.1 να διαβάζεται από άλλο πρόγραμμα (ASCII) ή μπορείς να μου γράψεις ένα πρόγραμμα που να κάνει μία παρόμοια μετατροπή;

Sorry για το μακροσκελές γράμμα μου και ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Δημήτρης Παππάς.

✔ 1) Το ακόλουθο πρόγραμμα δείχνει πώς μπορείς να αποθηκεύσεις μία οθόνη κειμένου σε αρχείο (διαδικασία SaveScreen) και στη συνέχεια να την ξαναφορτώσεις (διαδικασία LoadScreen). Για να εκτελεστεί (ή να μεταγλωττιστεί) το πρόγραμμα, πρέπει η Quick Basic να φορτωθεί με την εντολή

QB /LQB

```
*** Αρχείο SSCR.BAS ***
' $INCLUDE: 'qb.bi'
DECLARE SUB SaveScreen
  (FName$)
DECLARE SUB LoadScreen
  (FName$)
SaveScreen ("test.scr")
CLS
PRINT "Πατήστε κάποιο πλήκτρο"
DO: LOOP WHILE INKEY$ = ""
LoadScreen ("test.scr")
DO: LOOP WHILE INKEY$ = ""

SUB LoadScreen (FileName$)
' Δομή για την κλήση της
  διαδικασίας INTERRUPT
DIM Regs AS RegType
' Εξέταση αν το μηχάνημα
  διαθέτει έγχρωμη κάρτα
  οθόνης
' (CGA, EGA ή VGA) ή
  ασπρόμαυρη (MDA, Hercules).
CALL INTERRUPT(&H11, Regs,
  Regs)
IF ((Regs.AX AND 48) = 48)
  THEN
' Για ασπρόμαυρες κάρτες, η
  μνήμη οθόνης βρίσκεται στο
' τμήμα &HB000
DEF SEG = &HB000
ELSE
' Για έγχρωμες κάρτες, η μνήμη
  οθόνης βρίσκεται στο
' τμήμα &HB800
DEF SEG = &HB800
END IF
BLOAD FileName$, 0
END SUB

SUB SaveScreen (FileName$)
' Δομή για την κλήση της
  διαδικασίας INTERRUPT
DIM Regs AS RegType
' Εξέταση αν το μηχάνημα
  διαθέτει έγχρωμη κάρτα
  οθόνης
' (CGA, EGA ή VGA) ή
  ασπρόμαυρη (MDA, Hercules).
CALL INTERRUPT(&H11, Regs,
  Regs)
IF ((Regs.ax AND 48) = 48) THEN
' Για ασπρόμαυρες κάρτες, η
  μνήμη οθόνης βρίσκεται στο
' τμήμα &HB000
DEF SEG = &HB000
ELSE
' Για έγχρωμες κάρτες, η μνήμη
  οθόνης βρίσκεται στο
' τμήμα &HB800
DEF SEG = &HB800
END IF
BSAVE FileName$, 0, 6400
END SUB
```

2) Είναι ιδιαίτερα δύσκολο να χρησιμοποιηθεί η εκτεταμένη μνήμη (extended memory) από ένα πρόγραμμα Basic.

3) Στο πιο κάτω πρόγραμμα φαίνεται ο τρόπος δημιουργίας οριζόντιας ράβδου μενού, στο οποίο μετακινούμαστε ανάμεσα στις επιλογές με τα πλήκτρα δρομέα (βελάκια) και επιλέγουμε με το Enter. Το πρόγραμμα περιέχει τα απαραίτητα σχόλια.

```
*** Αρχείο HMENU.BAS ***
REM Πίνακας στον οποίο
  καταχωρίζουμε
REM τις επιλογές στο μενού
DIM Choices(4) AS STRING * 11
Choices$(1) = "Αρχείο"
Choices$(2) = "Επεξεργασία"
Choices$(3) = "Βοήθεια"
Choices$(4) = "Εξοδος"

REM Εκτύπωση των επιλογών
CLS
FOR I = 1 TO 4
LOCATE 1, 1 + (I - 1) * 12
IF I = 1 THEN COLOR 0, 7 ELSE
  COLOR 7, 0
PRINT Choices$(I);
COLOR 7, 0
PRINT " "
NEXT I

Selected = 0: Selection = 1
REM Ορισμός πλήκτρων για
  κίνηση αριστερά και δεξιά
ON KEY(12) GOSUB Left
ON KEY(13) GOSUB Right
KEY(12) ON
KEY(13) ON

REM αναμονή για επιλογή
WaitSelection:
REM Ανάγνωση χαρακτήρα από
  το πληκτρολόγιο
REM και έλεγχος αν είναι ο
  χαρακτήρας που
REM αντιστοιχεί στο πλήκτρο
  ENTER,
A$ = INKEY$
IF A$ = CHR$(13) THEN
' Πατήθηκε ENTER
Selected = 1
END IF
REM Ανακύκλωση έως ότου
  πατηθεί ENTER
IF Selected = 0 THEN GOTO
  WaitSelection

REM Εκτέλεση του επιλεχθέντος
  προγράμματος
SELECT CASE Selection
CASE 1
' Εντολές για την επιλογή Αρχείο
LOCATE 10, 1: PRINT 1
CASE 2
' Εντολές για την επιλογή
  Επεξεργασία
LOCATE 10, 1: PRINT 2
CASE 3
' Εντολές για την επιλογή
  Εισαγωγή
LOCATE 10, 1: PRINT 3
CASE 4
END
END SELECT
END

Left:
' Πατήθηκε το πλήκτρο για
  μετακίνηση αριστερά
'Τύπωμα της τρέχουσας επιλογής,
  με κανονικά χρώματα,
' ώστε να μην είναι τονισμένη.
LOCATE 1, 1 + (Selection - 1) * 12
COLOR 7, 0: PRINT
  Choices$(Selection)
' Υπολογισμός της νέας
  "τρέχουσας επιλογής". Αν
' είμαστε ήδη στην πρώτη από
  αριστερά, τότε
' μετακινούμαστε στη δεξιότερη,
  αλλιώς, μετακινούμαστε
' στην αμέσως αριστερότερη.
IF (Selection = 1) THEN
Selection = 4
ELSE
Selection = Selection - 1
END IF
' Τύπωμα της νέας "τρέχουσας
  επιλογής" με αντίστροφα
' χρώματα, ώστε να είναι
  τονισμένη.
LOCATE 1, 1 + (Selection - 1) * 12
COLOR 0, 7: PRINT
  Choices$(Selection)
COLOR 7, 0
RETURN

Right:
' Μετακίνηση δεξιά. Ισχύουν τα
  αντίστοιχα με τη
' μετακίνηση αριστερά.
LOCATE 1, 1 + (Selection - 1) * 12
COLOR 7, 0: PRINT
  Choices$(Selection)
IF (Selection = 4) THEN
Selection = 1
ELSE
Selection = Selection + 1
END IF
LOCATE 1, 1 + (Selection - 1) * 12
COLOR 0, 7: PRINT
  Choices$(Selection)
COLOR 7, 0
RETURN
```

4) Το πρόγραμμα που ακολουθεί δείχνει πώς μπορείς να αποθηκεύεις τις μεταβλητές ενός προγράμματος σε αρχείο, από όπου το πρόγραμμα θα τις διαβάσει στην επόμενη εκτέλεσή του. Κατά την ανάγνωση των μεταβλητών είναι δυνατό να μη βρεθεί το αρχείο, και το πρόγραμμα χειρίζεται αυτή την περίπτωση. Τέλος, στη λίστα περιέχονται επεξηγηματικά σχόλια που θα βοηθήσουν στην κατανόηση του προγράμματος.

```
*** Αρχείο SAVEVARS.BAS ***
CLS
' Ανάγνωση των μεταβλητών από
  το αρχείο
```

```
GOSUB LoadVars
' Εκτύπωση των τιμών
PRINT "IntVar =", IntVar
PRINT "StringVar$ = ", StringVar$
PRINT "IntVar2 = ", IntVar2
' Ανάθεση νέων τιμών από το
  χρήστη
INPUT "Intvar = ", IntVar
INPUT "StringVar$ = ", StringVar$
INPUT "IntVar2 = ", IntVar2
' Αποθήκευση των μεταβλητών
GOSUB SaveVars
END

LoadVars:
FileFound = 0
' Απόδοση αρχικών τιμών στις
  μεταβλητές, για
' την περίπτωση που δεν μπορεί
  να ανοιχτεί ή
' να διαβαστεί το αρχείο.
IntVar = 0: IntVar2 = 0:
  StringVar$ = ""
' Αν δεν βρεθεί το αρχείο, το
  πρόγραμμα θα
' συνεχίσει στην ετικέτα EndLoad
ON ERROR GOTO EndLoad
OPEN "varfile" FOR INPUT AS #1
FileFound = 1
' Ανάγνωση των μεταβλητών από
  το αρχείο.
' Πρώτα διαβάζονται οι
  μεταβλητές τύπου
' συμβολοσειράς και μετά οι
  ακέραιες/πραγματικές.
LINE INPUT #1, StringVar$
INPUT #1, IntVar, IntVar2
EndLoad:
' Καθαρισμός της ένδειξης
  σφάλματος, αν έχει
' συμβεί σφάλμα.
RESUME LoadEnd
LoadEnd:
' Αποκατάσταση του εξ ορισμού
  χειρισμού σφαλμάτων.
ON ERROR GOTO 0
' Κλείσιμο του αρχείου, αν είχε
  ανοιχτεί.
IF (FileFound = 1) THEN
CLOSE #1
END IF
RETURN

SaveVars:
' Αποθήκευση των μεταβλητών.
  Πρώτα αποθηκεύονται
' οι μεταβλητές τύπου
  συμβολοσειράς, μία σε κάθε
' γραμμή του αρχείου, ώστε να μη
  δημιουργεί πρόβλημα
' η ύπαρξη εισαγωγικών (") στις
  συμβολοσειρές. Στη
' συνέχεια αποθηκεύονται οι
  ακέραιες και πραγματικές
' μεταβλητές.
OPEN "VarFile" FOR OUTPUT AS
  #1
PRINT #1, StringVar$
WRITE #1, IntVar1, IntVar2
CLOSE #1
RETURN
```

5) Το "basic format" δεν είναι ένα απόλυτα σαφώς καθορισμένο πρότυπο: στην πραγματικότητα, κάθε εφαρμογή ορίζει τη δική της δομή αποθήκευσης. Οπως γίνεται αντιληπτό, χρειαζόμαστε περισσότερες πληροφορίες για να απαντήσουμε στην ερώτηση.

6) Το πρόγραμμα DOS4/GW δημιουργεί ένα περιβάλλον εκτέλεσης για προγράμματα που τρέχουν σε προστατευμένη κατάσταση. Είναι χρήσιμο μόνο όταν το πρόγραμμα υπακούει σε συγκεκριμένα πρωτόκολλα.

7) Δεν υπάρχει τίποτε που να μπορείς να κάνεις: η αύξηση του μεγέθους οφείλεται στη σύνδεση των βιβλιοθηκών της Basic, οι οποίες είναι απαραίτητες για την εκτέλεση του προγράμματος. Μείωση του μεγέθους του εκτελέσιμου αρχείου μπορεί να επιτευχθεί μόνο με προγράμματα συμπίεσης, όπως το PKLITE της PKWARE.

8) Για μερικές περιπτώσεις, όπως για τα δημοφιλή πρότυπα γραφικών, δεν είναι απαραίτητη οποιαδήποτε συνεργασία με εταιρίες, καθώς η εσωτερική δομή των αρχείων και η σημασία του κάθε byte είναι γνωστά. Για τις υπόλοιπες περιπτώσεις, η εταιρία που κατασκεύασε το πρόγραμμα που παράγει έναν συγκεκριμένο τύπο αρχείου πρέπει να δώσει πληροφορίες σχετικά με τη δομή του αρχείου.

9) Δυστυχώς, δεν έχουμε πληροφορίες σχετικά με το πώς δομείται εσωτερικά ένα αρχείο που παρήχθη από το Word ή το WordPerfect, οπότε δεν είναι δυνατόν να γράψουμε τα προγράμματα που ζητάς.

ΟΙ ΩΡΑΙΕΣ "ΟΘΟΝΕΣ"

Αγαπητό PC MASTER, Με λένε Γρηγόρη και είμαι φανατικός αναγνώστης του περιοδικού σας. Εχω κάποιες απορίες και θέλω, αν γίνεται, να με βοηθήσετε.

Δουλεύω εδώ και καιρό την QBasic και θέλω να φτιάξω έναν τηλεφωνικό κατάλογο με εγγραφές, υποδοχή νέων στοιχείων, σβήσιμο παλαιών κ.λπ. Θέλω αν γίνεται να μου πείτε:

1 Πώς μπορώ να τον φτιάξω και, γενικότερα, πώς μπορώ τα στοιχεία που εισάγω να μένουν στη μνήμη.

2. Γίνεται, την ώρα που είμαι μέσα στον κατάλογο, να παίζει μία διακριτική μουσική; Και αν ναι, πώς; (Βέβαια, όταν θα βγαίνω θα σταματάει.)

3. Επειδή δεν είμαι καλός στις ωραίες "οθόνες", δηλαδή στην παρουσίαση του προγράμματος (να φαίνεται ωραίο), μπορείτε να μου δώσετε μερικές ιδέες και ένα παράδειγμα;

Γρηγόρης Γκούμας.

Υ.Γ: Ευχαριστώ πολύ, ελπίζω να με βοηθήσετε γιατί όλοι μου λένε ότι φτιάχνω πράγματα τρέλα. PC MASTER AND NOTHING ELSE.

✔ 1. Δες την απάντηση στο προηγούμενο γράμμα.

2. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις τις εντολές PLAY και ON PLAY ως εξής: στην αρχή του προγράμματός σου τοποθετείς τις εντολές

```
PLAY
  "MBo3L8ED+ED+Eo2Bo3DCL
  2o2A"
ON PLAY (1) GOSUB ReloadMusic
PLAY ON
```

και στο τέλος του προγράμματός σου θα εισάγεις τις γραμμές

```
ReloadMusic:
PLAY
  "MBo3L8ED+ED+Eo2Bo3DCL
  2o2A"
RETURN
```

(Φυσικά, η συμβολοσειρά που προσδιορίζει τις νότες που θα ακουστούν μπορεί να αλλάξει. Εδώ δίνεται η αρχή από το "Fur Elize".)

Πρώτη εντολή PLAY ορίζει τις νότες που θα ακουστούν και ότι η μουσική υπόκρουση θα γίνεται στο παρασκήνιο του προγράμματος, δηλαδή ενόσω το πρόγραμμα εκτελείται κανονικά.

Η δεύτερη και η τρίτη εντολή ορίζουν ότι αν παίχτηκαν όλες οι νότες που είχαν δοθεί, τότε πρέπει να κληθεί η διαδικασία ReloadMusic. Τέλος, η διαδικασία ReloadMusic απλώς ξαναδίνει τις ίδιες νότες για αναπαραγωγή. Το μοναδικό πρόβλημα αυτής της διαδικασίας είναι ότι αν οι διαθέσιμες νότες εξαντληθούν ενόσω αναμένεται είσοδος σε μία εντολή INPUT, η διαδικασία ReloadMusic θα κληθεί μόνο όταν πατηθεί ENTER.

3. Ο καλλωπισμός είναι ζήτημα προσωπικής αισθητικής, οπότε καλύτερα να μην επέμβουμε... ■

Επιμέλεια CD-ROM/Κείμενα: *Χάρης Σαράντης*

***Οπως θα διαπιστώσετε βλέποντας το PC Master στα περίπτερα, η υπόσχεσή μας έγινε πραγματικότητα. Από αυτό το τεύχος το PC Master θα συνοδεύεται από ένα CD-ROM, το οποίο υπόσχεται να σας προσφέρει αμέτρητες ώρες ψυχαγωγίας αλλά και πλήθος χρήσιμων προγραμμάτων, ικανών να σας βοηθήσουν σε αρκετές πτυχές της ενασχόλησης με τον προσωπικό υπολογιστή σας. Το μεγαλύτερο κλάσμα της χωρητικότητας του CD αυτού καταλαμβάνεται από demos παιχνιδιών που θα βράτε στο εμπόριο, ενώ δεν λείπουν τα shareware games και τα utilities. Οι δε adventure solutions, τα patches και τα προγράμματα αναγνωστών συντελούν στη μοναδικότητά του.
Αντε, και καλή αρχή.***



ΚΛΗΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ

Κατά την κατασκευή του interface του CD μεγαλύτερο βάρος δόθηκε στην ευχρηστία και την απλότητα. Το CD του PC Master, λοιπόν, χαρακτηρίζεται από απουσία απαίτησης εγκατάστασης. Το μόνο που ζητείται από πλευράς χρήστη είναι η μεταφορά στο root του CD-ROM του και η κλήση του αρχείου pcm.bat.

Πρόκειται για μία από τις λίγες φορές που επιβάλλεται η χρήση του πληκτρολογίου (αν η κλήση γίνει από DOS), καθώς τα περισσότερα προγράμματα (ακόμα και αυτά που απαιτούν εγκατάσταση) καλούνται από το interface αυτόματα μετά την εγκατάστασή τους - click & play στην πράξη!

Μετά την εμφάνιση στην οθόνη ενός εισαγωγικού animation, το πρόγραμμα φορτώνεται και περιμένει τις διαταγές σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αλλο ένα θέμα για το οποίο ο άπειρος χρήστης δεν πρέπει να ανησυχεί. Στην εισαγωγική εικόνα του προγράμματος (αφού διαβάσετε τα περιεχόμενά της) απλώς μεταφερθείτε με το mouse πάνω στο κόκκινο κουμπί στο κάτω δεξιό τμήμα της οθόνης και κάντε κλικ εκεί. Υστερα από αυτή την ενέργεια πρέπει να βλέπετε μπροστά σας το κεντρικό μενού του προγράμματος. Από εδώ μπορείτε να επιλέξετε σε ποια επιμέρους κατηγορία προγραμμάτων θέλετε να μεταφερθείτε, κάνοντας ένα απλό κλικ στο σημείο όπου αυτή αναγράφεται.

Ας θεωρήσουμε ότι επιλέξατε την κατηγορία Shareware Games. Βλέπετε, λοιπόν, μπροστά σας μια χρυσαφένια οθόνη με το όνομα της επιλεγείσης κατηγορίας. Κάτω από αυτό εμφανίζεται μία σειρά από τριάδες buttons. Κάθε τριάδα αφορά στο πρόγραμμα που αναγράφεται στο πρώτο και μεγαλύτερο από αυτά. Με κλικ, λοιπόν, πάνω στο button όπου αναγράφεται το όνομα του προγράμματος που έχετε επιλέξει, αυτό εκτελείται απευθείας από το CD ή εγκαθίσταται στο σκληρό σας δίσκο και στη συνέχεια εκτελείται.

Στο σημείο αυτό πρέπει να τονιστεί η προσπάθεια που έχει καταβληθεί, προκειμένου να μη χρειάζεται να εγκαταλείψει ο χρήστης το περιβάλλον προς αναζήτηση του αρχείου που πρέπει να τρέξει για να εκτελεστεί το πρόγραμμα μετά την εγκατάσταση. Αντιθέτως, το interface, αφού έχει εγκαταστήσει το πρόγραμμα, θα τρέξει το setup του και αμέσως μετά θα καλέσει το αρχείο που απαιτείται για την εκτέλεση.

Οι επιπλέον δυνατότητες που υπάρχουν και αφορούν σε κάποιο πρόγραμμα είναι η παρουσίαση των σχετικών με αυτό οδηγιών στην οθόνη και η αντιγραφή του στο σκληρό δίσκο. Με κλικ στο "instructions", που βρίσκεται κάτω και αριστερά από το button με το όνομα του προγράμματος, εμφανίζεται στην οθόνη σας το συνοδευτικό του προγράμματος αρχείο με τις οδηγίες εκτέλεσής του ή την περιγραφή του.

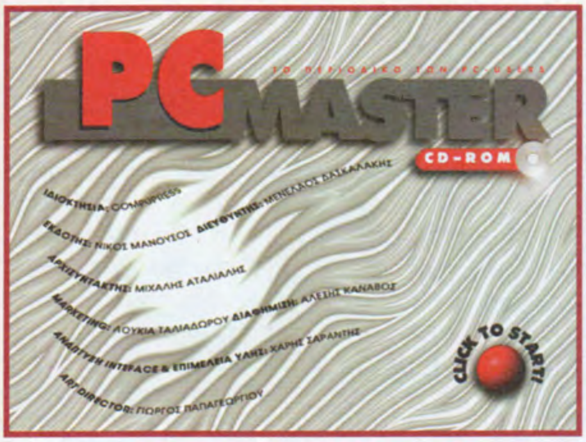
Με κλικ στο button "copy", που βρίσκεται αριστερά του "instructions", σας ζητείται ο δίσκος και το directory όπου επιθυμείτε να αντιγράψετε τα αρχεία του προγράμματος. Για να επιστρέψετε στην προηγούμενη οθόνη χωρίς να αντιγράψετε το πρόγραμμα, απλώς πατήστε το πλήκτρο "Escape".

Στην οθόνη που εξετάζουμε, αυτή των shareware games, αλλά και σε κάθε επιμέρους περιοχή του interface, θα παρατηρήσετε ακόμα δύο buttons: το "exit" (κάτω αριστερά) και το λογότυπο του PC Master (κάτω δεξιά). Πατώντας σε αυτό επιστρέφετε στο κεντρικό μενού του interface, ενώ με κλικ στο "exit" εγκαταλείπετε το πρόγραμμα μετά από κάποια επιβεβαίωση. Το τελευταίο μπορεί να επιτευχθεί άμεσα με το πλήκτρο "Escape".

Η παραπάνω κατάταξη των buttons και ο τρόπος χειρισμού ισχύει για όλες τις περιοχές του interface με τις ακόλουθες, όμως, διαφοροποιήσεις. Στα demos, λόγω του μεγέθους που θα καταλάμβαναν στο σκληρό σας δίσκο, έχει κριθεί ως μη σκόπιμη η ύπαρξη button αντιγραφής, ενώ στα patches δεν υπάρχει δυνατότητα εκτέλεσης, εφόσον δεν είναι εκτελέσιμα προγράμματα. Τέλος, όσον αφορά στα solutions, αφού πρόκειται για κείμενα, πατώντας στο button όπου αναγράφεται το όνομα της λύσης, αυτή εμφανίζεται στην οθόνη.

FOR COMMAND LINE LOVERS

Αν και το interface είναι γραμμένο για εκτέλεση σε DOS και δημιουργημένο με τέτοιον τρόπο ώστε να μην προκαλεί προβλήματα στην εκτέλεση των προγραμμάτων, ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν κάποιοι λάτρες του απόλυτου ελέγχου επί



του μηχανήματός τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει ληφθεί ιδιαίτερη μέριμνα κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη.

Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD θα διαπιστώσετε ότι αυτό είναι "μαζεμένο" στο μέγιστο. Στο root δεν υπάρχουν αρχεία ικανά να μπερδεύουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί.

Στο root του CD υπάρχει και το treeinfo.ncd, συνεπώς μπορείτε άφοβα να χρησιμοποιήσετε το Alt+F10 του Norton Commander ή το NCD, προκειμένου να μεταφερθείτε σε κάποιο directory.

Επίσης, για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο batch.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory από όπου, γράφοντας το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει καταβληθεί κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface και CD γενικότερα, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων των χρηστών να υπάρξουν κάποια προβλήματα. Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και τις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή.

HARDWARE

Το μόνο που χρειάζεται είναι ένα PC με 4MB (αν και κάποια demos θα απαιτήσουν 8 για την εκτέλεσή τους), CD-ROM drive, Super VGA κάρτα οθόνης και mouse. Με άλλα λόγια, η ελάχιστη δυνατή σύνθεση ενός multimedia PC. Βέβαια, καλό θα ήταν να υπήρχε και κάρτα ήχου (κατά προτίμηση SoundBlaster ή συμβατή)...



SOFTWARE

Εδώ οι ιδιαιτερότητες αφορούν όχι τόσο στο interface όσο στα προγράμματα που περιέχει το CD και κατά κύριο λόγο στα demos.

Το interface, πάντως, αν υπάρχει mouse και ο driver του φορτωμένος στο σύστημά σας (κάποιο πρόγραμμα που συνήθως ακούει στο όνομα mouse.com ή mouse.exe και μπορείτε να το φορτώσετε γράφοντας "mouse" στο command line), θα τρέξει χωρίς προβλήματα. Αν αυτό δεν συμβεί, ίσως να οφείλεται στις δυνατότητες της κάρτας οθόνης σας. Σε τέτοια περίπτωση, δοκιμάστε να φορτώσετε κάποιον vesa driver στο σύστημά σας και καλέστε το pcm.bat ξανά.

Στους χρήστες των Windows προτείνεται η έξοδος από αυτά, αφού τα περισσότερα προγράμματα του CD είναι γραμμένα για περιβάλλον DOS και ενδέχεται να δυσλειτουργήσουν κάτω από το παραθυρικό περιβάλλον. Πάντως, όσα δεν είναι γραμμένα για DOS, θα δοκιμάσουν να καλέσουν τα Windows προτού εκτελεστούν.

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Κάθε μήνα θα υπάρχει στο CD-ROM του PC Master ένα subdirectory αφιερωμένο στα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα(-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του.

Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας.

Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

GAMES DEMOS

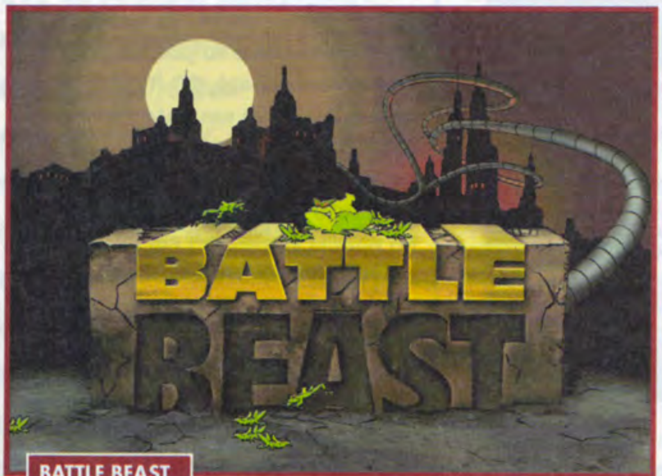
Η πρώτη και μεγαλύτερη κατηγορία (από άποψη χωρητικότητας, βέβαια) του παρόντος CD. Εδώ θα βρείτε τα καλύτερα demos παιχνιδιών που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό ή πρόκειται να τεθούν σύντομα σε κυκλοφορία.

AIRPOWER: Ο κόσμος των αιθέρων. Είστε αρκετά ισχυρός για να τον κατακτήσετε;

APACHE LONGBOW: Ενας από τους καλύτερους σύγχρονους εξομοιωτές ελικοπτέρου.



APACHE LONGBOW



BATTLE BEAST

BATTLE BEAST (Windows): Beat'em up game με αστείες φιγούρες και άφθονη δόση χιούμορ.

MAGIC CARPET 2: Το Νο 2 του περιβόητου παιχνιδιού με το μαγικό χαλί.

DRUID: Πολύ καλά γραφικά και αρκετά ενδιαφέρουσα πλοκή.

FIFA '96: Το καλύτερο ποδοσφαιράκι που έχει κυκλοφορήσει για PC (μέχρι τη στιγμή που γράφεται το άρθρο τουλάχιστον).

FX FIGHTER: Μια νέα διάσταση στα beat'em up games.

FADE TO BLACK: Το top game αυτού του μήνα. Διαβάστε το Special Review για περισσότερα.

HI OCTANE: Παιχνίδι δράσης πολύ-πολύ υψηλής περιεκτικότητας σε οκτάνια.

PRISONER OF ICE: Ενα adventure που σίγουρα δεν θα αφήσει αδιάφορους τους φίλους του είδους.

MORTAL KOMBAT 3: Το τρίτο (και μάλλον όχι τελευταίο) μέλος της οικογένειας.

MECH WARRIOR 2: Μια άλλη άποψη για τις μάχες του μέλλοντος.

THE NEED FOR SPEED: Μάλλον ο καλύτερος driving simulator που έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα.

POLE POSITION: Επιστροφή στα pits και τους αγώνες. Η Formula 1 σας περιμένει.



THE NEED FOR SPEED

PRIMAL RAGE: "Πρωτόγονη Οργή" σε ένα σύγχρονο computer game.

THUNDERSCAPE: Και ένα RPG για τους ουκ ολίγους φίλους του είδους.

SHAREWARE GAMES

Μία κατηγορία παιχνιδιών που συχνά έχει να παρουσιάσει τεράστιες εκπλήξεις. Μικρότερα σε μέγεθος από τα εμπορικά παιχνίδια αλλά μερικές φορές εφάμιλλα με αυτά σε εδιστικότητα.

ALIEN CARNAGE: Ενα γρήγορο action game με μεγάλα και πολύχρωμα sprites.

DESCENT: Το παιχνίδι που κατάφερε να αναστατώσει το υπολογιστικό στερέωμα. 3D Doom-like space game.

DUKE NUKUM II: Ενα παιχνίδι από το παρελθόν για τους φίλους της Apogee.

HARTLIGHT: Η Epic Megagames παρουσιάζει το σύγχρονο Doulder Dash.

HALLOWEEN HARRY: Οπως το Alien Carnage αλλά σε διαφορετικό σκηνικό.

HOCUS POCUS: Η μαγεία σε όλο της το μεγαλείο στο action αυτό shareware game.

JAZZ JACKRABBIT: Μία από τις μεγαλύτερες επιτυχίες της Epic. Αστεία sprites, ταχύτατη κίνηση.

JAZZ XMAS EDITION: Η χριστουγεννιάτικη (και επίκαιρη) έκδοση του Jazz Jackrabbit.

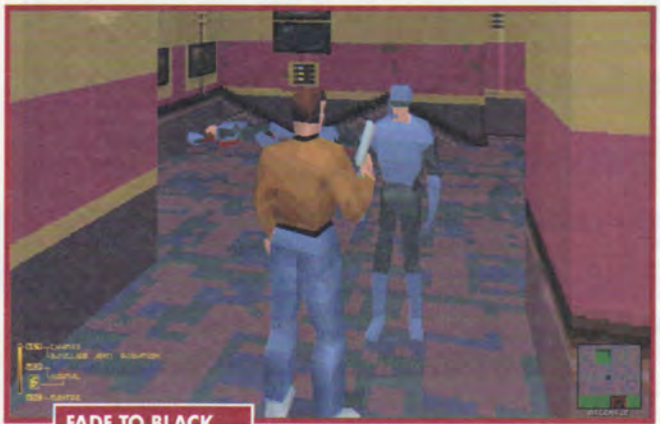
KILOBLASTERS: Διαστημικό shoot'em up. Σε αρκετούς Θα θυμήσει το Galactix.

ONE MUST FALL 2097: Beat'em up από την Epic με πρωταγωνιστές γιγάντια ρομπότ.

OVERKILL: Το shoot'em up που είχε προκαλέσει ιδιαίτερη αίσθηση στην πρώτη δισκέτα 720K του PC Master.

RAPTOR: Ισως το καλύτερο shareware shoot'em up game.

RISE OF THE TRIAD: Ενας από τους πιο


FADE TO BLACK

άξι-ους ανταγωνιστές του Doom.

WACKY WHEELS: Αστείο παιχνίδι με kart και οδηγούς από το ζωικό βασίλειο.

ZONE 66: Αλλο ένα ενδιαφέρον shoot'em up από την Epic.


MAGIK CARPET II

UTILITIES

Μία κατηγορία η οποία, στην ουσία, δεν αφήνει αδιάφορο κανέναν χρήστη.

2PAT15: Wave table instrument converter. Απαιτεί Windows 95 ή 3.1 με 32bit extensions.

CD BENCHMARKS: DOS πρόγραμμα για μέτρηση της ταχύτητας του CD σας.

CD WIZZARD V3.10: Audio CD player για Windows.

PC CONFIG V7.33: Ενα από τα καλύτερα DOS διαγνωστικά συστήματος.

COOL EDIT V1.50: Πολύ καλός wave editor για Windows.

COPYQM V3.21: Το γνωστό πρόγραμμα αντιγραφής δισκετών.

DISKDUPE V5.0: Το Disk Dupe στην 5.0 έκδοσή του.

DOS CD: Audio CD player για DOS.

FORMATQM V2.01: Floppy disk formater.

F-PROT V2.20: Η τελευταία έκδοση του γνωστού αυτού αντιβιοτικού.

PHANTOM SCREEN SAVER: Ενας screen saver για DOS.

PRINTGF: DOS εκτύπωση αρχείων γραφικών.

QUIKMENU III: Κάντε εύκολη την προσπέλαση των DOS αρχείων σας.

SKYGLOBE V3.6: Το καλύτερο πρόγραμμα σχετικά με τον ουράνιο θόλο.

SPACE MANAGER V2.4: Απαλλάξτε το δίσκο σας από διπλοπερασμένα DLLs.

VISUAL COMPUTER DICTIONARY PLUS: Ενα ηλεκτρονικό λεξικό για τον ηλεκτρονικό υπολογιστή σας.

PATCHES

Μία κατηγορία προγραμμάτων που ενδέχεται να βρει ιδιαίτερα εύφορο έδαφος στους σκληρούς δίσκους αρκετών gamers. Με τα προγράμματα που θα βρείτε εδώ μπορείτε να διορθώσετε τις κατασκευαστικές ατέλειες των προγραμμάτων που ακολουθούν:

DUNGEON MASTER 2
KING'S QUEST 7
LANDS OF LORE
PHANTASMAGORIA
STONE PROPHET

Εδώ θα βρείτε επίσης μερικά σωσμένα παιχνίδια για το Rise of the Triad.

SOLUTIONS

Και μερικές λύσεις για τον adventurer που κρύβετε μέσα σας. Στο παρόν τεύχος θα βρείτε λύσεις για τα ακόλουθα προγράμματα:

THE LEGEND OF KYRANDIA
THE LANDS OF LORE

■

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Η εκτίναξη στα ύψη της ωφέλιμης χωρητικότητας που παρέχει το CD σε σχέση με αυτή μιας δισκέτας (ακόμα και High Density) μας έδωσε τη δυνατότητα να συμπεριλάβουμε πολύ περισσότερα από ένα προγράμματα αναγνωστών στην παρούσα έκδοση.

AVENGER Χρήστος Βασδέκης: Ενας ιδιαίτερα ενδιαφέρων εξομοιωτής πτήσης μαχητικού αεροσκάφους.

DESTRO BRICK Μανώλης Χουρδάκης: Το κλασικό Break Out σε Windows διασκευή.

FUNCTION KEYS Θόδωρος Βασιλειάδης: Προσδώστε λειτουργίες στα function keys του υπολογιστή σας.

HANGMAN Γιώργος Αντωνίου & Κώστας Μιχαλάκης: Η κλασική κρεμάλα τώρα στο PC σας.

MMPLAY Χρήστος Τόλης: *.mmm player για Windows.

POWERQB Παναγιώτης Παναγιωτίδης: Μια βιβλιοθήκη που προσθέτει χρήσιμες δυνατότητες στην Quick Basic.

SAFE Χρήστος Τόλης: Ενα πρόγραμμα που υπόσχεται να διαφυλάξει τα Windows από ανεπιθύμητους επισκέπτες.

TOOLBAR Κώστας Σπυρόπουλος: Ενα πρόγραμμα για Windows που ενδέχεται να φανεί χρήσιμο στους χρήστες της 3.1 έκδοσης αυτών.

VIDAKIS COMMANDER Γρηγόρης Βιδάκης: (Κάτι μου θυμίζει το όνομα...) Ενα DOS shell φτιαγμένο από ελληνικά χέρια.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER για ένα χρόνο (11 τεύχη). Τιμή τεύχους: 1.500 δρχ.

- ❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 14.800 δρχ.
- ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 13.200 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.: ____________)
- ❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 25.000 δρχ.
- ❑ Εστειλα την επιταγή Νο________ με το ποσό των ________ δρχ.
- ❑ Χρεώστε το ποσό των ____________ δρχ. στην κάρτα μου.
  - ❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
  - ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας ____________ Ημ/νία λήξεως ____________)

Υπογραφή ______________________________

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜ/ΜΟ ______________________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ ΗΛΙΚΙΑ ____

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

Νο ______________________________

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε <u>τώρα</u> τα τεύχη που σας λείπουν!

PC MASTER



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 49, 50, 51, 52, 53

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ..................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....ΠΕΡΙΟΧΗ..................................Τ.Κ...................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ....ΤΗΛΕΦΩΝΟ...................

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ..ΥΠΟΓΡΑΦΗ...................

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο..................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ......................

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.800
Ε2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100
Ε3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.800
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100
Ε5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.600
Ε6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400
Ε7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.100
Ε8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	3.100
Ε9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.100
Ε10.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	3.100
Ε11.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	4.600
Ε12.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 200	3.100
Ε13.	CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα Σελίδες 288	3.500
Ε14.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX Σελίδες 128	2.500
Ε15.	ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.400
Ε16.	3D STUDIO σε μια εβδομάδα Σελίδες 328	3.500

ΓΛΩΣΣΕΣ/ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.800
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.600
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	4.600
Π6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.600
Π7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	3.100
Π8.	PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.600
Π9.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ Σελίδες 350	5.800
Π10.	VISUAL BASIC 3 Σελίδες 424	5.800
Π11.	COBOL - ANSI 85 Σελίδες 528	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.600
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 232 Β' Έκδοση	3.100
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	MULTIMEDIA Β' έκδοση Σελίδες 176	2.900
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.900
Γ7.	INTERNET Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300
P3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300
P4.	EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 656	7.400
P5.	DOS 6 INSIDER Σελίδες 600	7.400
P6.	PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 864	8.300
P7.	ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS Σελίδες 784	8.300
P8.	dBASE ΓΙΑ WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 416	5.800
P9.	ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ! Σελίδες 560	6.500

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	5.100
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.500
Λ11.	CORELDRAW! 3.0 Σελίδες 278	5.100
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	CORELDRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.800
Λ14.	QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	5.100
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	4.600
Λ17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300
Λ18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600
Λ19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	4.600
Λ20.	MULTIMEDIA στη στιγμή Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Λ21.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE Σελίδες 392	5.100
Λ22.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	5.100
Λ23.	DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 328	4.100
Λ24.	EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 392	4.100
Λ25.	WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 544	4.600
Λ26.	DEFACTO 3 Σελίδες 640	8.200
Λ27.	WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 312	4.100
Λ28.	CORELDRAW! 5 Σελίδες 600	5.800
Λ29.	ACCESS 2 MICROSOFT Σελίδες 352	4.600
Λ30.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης Σελίδες 232	4.600
Λ31.	PHOTOSHOP 3.0 Σελίδες 256	5.100
Λ32.	BORLAND dBASE ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 232	4.800
Λ33.	3D STUDIO 3 & 4 Σελίδες 792	9.300
Λ34.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 Σελίδες 248	4.800
Λ35.	ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 160	3.300

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	DOS 5.0 Β' έκδοση Σελίδες 182	2.800
G2.	DR DOS 6.0 Σελίδες 208	2.800
G3.	MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση Σελίδες 256	2.800
G4.	WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση Σελίδες 330	2.800
G5.	WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση Σελίδες 314	2.800
G6.	WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	2.800
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	2.800
G8.	WINDOWS 3.0 Σελίδες 256	2.800
G9.	WINDOWS NT Σελίδες 464	2.800
G10.	WORD 6.0 Σελίδες 280	2.800
G11.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS Σελίδες 368	2.800
G12.	MS-DOS 6 Δ' έκδοση Σελίδες 250	2.800
G13.	EXCEL 5 Σελίδες 328	2.800
G14.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 352	2.800
G15.	NORTON UTILITIES V. 6,7,8 Σελίδες 440	2.800
G16.	OS/2 2.1 Σελίδες 368	2.800

Ε Π Ι Λ Ε Ξ Τ Ε Σ Η Μ Ε Ρ Α , Α Π Ο Κ Τ Η Σ Τ Ε Τ Α Γ Ρ Η Γ Ο Ρ Α Κ Α Ι

G17. INTERNET 2.800
Σελίδες 400

G18. 1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS 2.800
Σελίδες 368

G19. WINDOWS 95 3.100
Σελίδες 360

HOME COMPUTING

H1. ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο 4.500
Σελίδες 266

H2. NINTENDO NES 2.000
Σελίδες 122

H3. NINTENDO GAME BOY 2.000
Σελίδες 88

H4. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ 3.600
Σελίδες 280

H5. ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ 3.600
Σελίδες 263

H6. ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο 5.100
Σελίδες 336

H7. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 416

H8. VIRUS SCAN 2.600
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB
Σελίδες 80

H9. ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM 3.900
Σελίδες 416

INTERNET TOOLS

I1. WWW ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗ-ΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 2.500
Σελίδες 136

I2. HTML 2.500
Σελίδες 136

I3. GRAPHICAL CLIENTS 2.500
Σελίδες 136

I4. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET 2.900
Σελίδες 120

I5. WWW BROWSERS 2.500
Σελίδες 150

I6. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET 9.300
Σελίδες 672

I7. Η "ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ" ΤΟΥ INTERNET 3.200
Σελίδες 168

I8. INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ 4.100
Σελίδες 352

ΔΙΑΦΟΡΑ

Δ1. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 15.900
Σελίδες 928

Δ2. Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟ-ΣΛΑΒΙΑΣ 3.500
Σελίδες 192

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

*(Σειρά **B**USINESS **I**NSTITUTE OF **M**ANAGEMENT)*

ΚΩΔ. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΙΜΗ

B1. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING 2.200
Σελίδες 80

B2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ 2.200
Σελίδες 100

B3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 2.200
Σελίδες 100

B4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT 2.200
Σελίδες 112

B5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ 2.200
Σελίδες 104

B6. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ 2.200
Σελίδες 112

B7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ 2.200
Σελίδες 104

B8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ 2.200
Σελίδες 104

B9. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ 2.200
Σελίδες 104

B10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙ-ΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ 2.200
Σελίδες 104

B11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS 2.200
Σελίδες 112

B12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.200
Σελίδες 96

B13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 2.200
Σελίδες 100

B14. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.200
Σελίδες 104

B15. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ 2.200
Σελίδες 96

B16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.200
Σελίδες 96

B17. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.200
Σελίδες 88

ΓΕΝΙΚΑ

M1. ΧΡΗΜΑΤΟ-ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ 4.300
Σελίδες 320 Β' έκδοση

M2. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ 3.300
Σελίδες 226

M3. Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER 3.000
Σελίδες 340 Γ' έκδοση

M4. DIRECT MAIL 3.000
Σελίδες 234

M5. MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ 2.700
Σελίδες 210

M6. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ 3.600
Σελίδες 248

M7. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ 3.600
Σελίδες 208

M8. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ 2.500
Σελίδες 104

M9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.000
Σελίδες 112

M10. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ 8.000
Σελίδες 408

M11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA 3.200
Σελίδες 232

M12. ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 360

M13. PROJECT "ΝΩΕ" 3.800
Σελίδες 264

M14. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ 2.200
Σελίδες 136

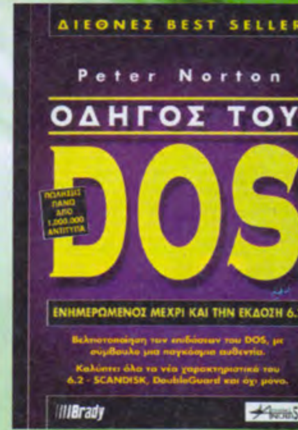
M15. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ 4.600
Σελίδες 288

M16. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 3.200
Σελίδες 216

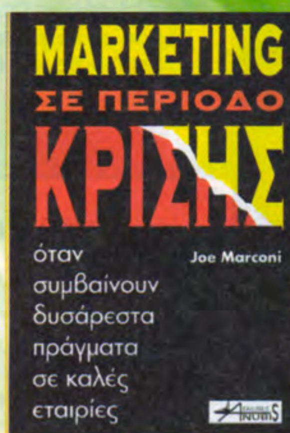
M17. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ 4.800
Σελίδες 360

M18. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.500
Σελίδες 152

M19. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ 3.600
Σελίδες 200









ΥΚΟΛΑ!

Το CYBER BOX ανοίγει και σας συνδέει με τον Κυβερνοχώρο εύκολα, γρήγορα και απλά!



ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ ΚΑΙ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- **Αμεση** on-line σύνδεση
- **Αυτόματη εγγραφή** στο Δίκτυο **CompuLink** και το **Internet** για 6 μήνες + **60 Πρόσθετες** Ωρες
- Μονοήμερο **σεμινάριο γνωριμίας** με το Δίκτυο CompuLink και το Internet
- **Δυο βιβλία-οδηγούς** για το Internet
- **Ετήσια συνδρομή** στο περιοδικό **Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET** + την ειδική έκδοση
- **Ολα τα προγράμματα επικοινωνίας** και πλήρες σετ Graphical Clients του Internet σε όλα τα format
- **Πλήρη εγχειρίδια οδηγιών** για την εγκατάσταση του software και την άμεση on-line σύνδεσή σας.

SPECIAL PRICE **69.000 δρχ.**

CYBER BOX

ΚΩΔ.: CYBER

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ για PC/XT για AT/286 διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	 15.000 25.000
S4.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	ASTROCHART διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	COMPUTALK διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	HITPACK 13 διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	VISUAL DOMINUS (win) v. 2.0 νέα, βελτιωμένη έκδοση διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	 19.700
S9.	VISUAL DOMINUS PRO (win) v. 3.0 39.700 νέα, επαγγελματική έκδοση, διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	
S10.	ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	12.000
S11.	SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	15.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:............ ΟΝΟΜΑ:............ ΗΛΙΚΙΑ*:.........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:............ ΠΟΛΗ:............ ΤΚ:............ ΤΗΛ.:.........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ............ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:............ ΗΜ/ΝΙΑ:.........

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:............ Α.Φ.Μ.:............ Δ.Ο.Υ.:.........

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ............

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ...................

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ..................

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

M.M. & CDR

τηλεΑΓΟΡΑ

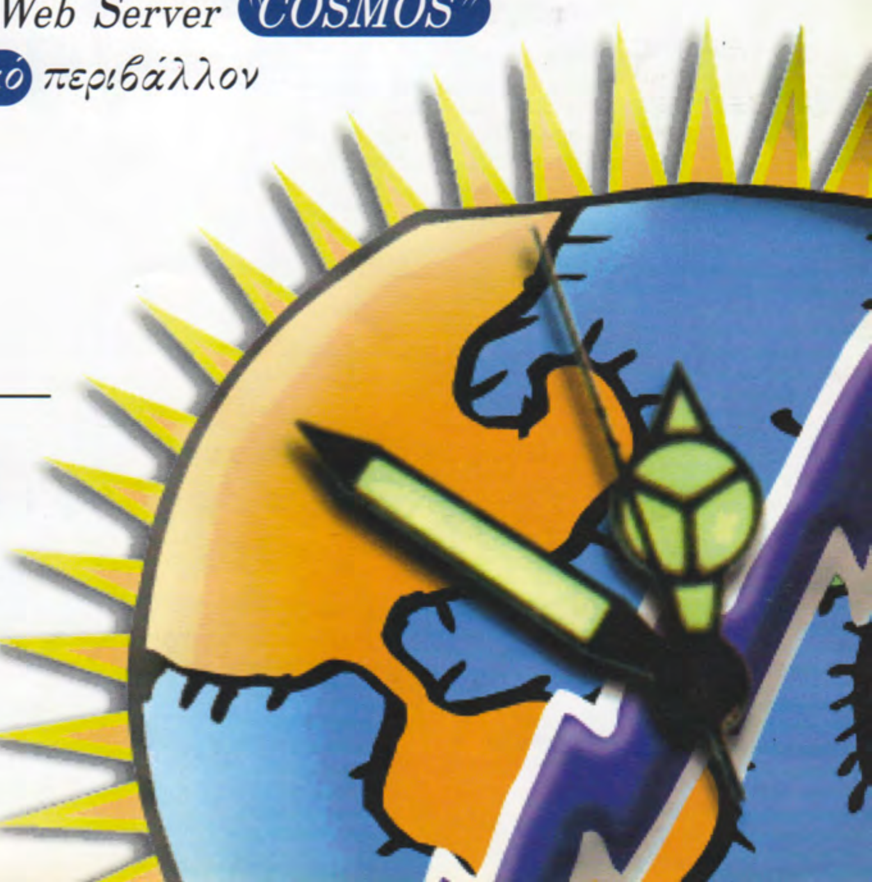
MAIL ORDER SERVICES

ΣΠΑΣΑΜΕ
ΤΟ ΦΡΑΓΜΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ

Απεριόριστη πρόσβαση στο Internet **24** *ώρες την ημέρα*

COMPULINK INTERNET ACCESS

> Απεριόριστος χρόνος πρόσβασης
> Πλήρης υποστήριξη πελατών
> Μοναδικές υπηρεσίες
> Commercial Web Server "COSMOS"
> Πλήρως γραφικό περιβάλλον



Η δύναμη χωρίς όρια

COMPULINK NETWORK

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42,
τηλ.: 9227447, 9228447, 9229128, fax: 9242219
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24,
τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΠΑΤΡΑ: Καραϊσκάκη 36, 262 21,
τηλ.: 225323, 623600, fax: 225323
ΗΡΑΚΛΕΙΟ: Ζωγράφου 2, 858 00,
τηλ.: 341414-5, fax: 222804